LA REVISTA DEL DIBUJANTE

DibujArte

FASCÍCULO QUE ENSEÑA LAS DIFERENTES TÉCNICAS DEL DIBUJO.

VANGUARDIA EDITORES

NÚMERO 12

$10.00 MÉX.

$2.50 DLLS

APRENDE A DIBUJAR

MANOS

EN DIFERENTES POSES

CON + CLASES

EL GUION

ES UNA DE LAS PARTES MAS IMPORTANTES DE LA HISTORIETA, TE DECIMOS COMO HACERLO

EDS DESIGN
erik.eds@gmail.com

AHORA CON 40 PAGINAS

¡Al fin!

¡Lo que DibujArte estabas esperando!

SUSCRIPCIONES

Para nuestros lectores del D.F., Area metropolitana e interior de la República.

Para mayor información busca en: www.clubconexionmanga.com

Cupón de suscripción de DibujArte

SEMESTRAL $100.oo 6 Revistas **ANUAL $200.oo** 12 Revistas

Números atrasados (*menos el No. 1*)- $15.oo (incluye envío) Número 1-$25.oo (incluye envío)

Atención al suscriptor : 55 41 00 06

Nombre : _____

Calle y núm.: _____

Colonia : _____ **c.p. :** _____

Delegación o Municipio: _____ **Ciudad :** _____

Estado : _____ **Teléfono :** _____

Fecha y Hora (o Número consecutivo)

Del depósito: _____

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato.

Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de **Juan Antonio Flores V.** a la cuenta No. 6129378213 de BANCO BITAL y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos por correo electrónico a: suscripcionescm@hotmail.com ó por FAX al 55-41-00-06.

EDITORIAL

Años nones años de dones, dice el viejo refrán; esperando que este ejemplar llegue a sus manos a principios de enero, aún es tiempo de desearles que hayan tenido un excelente año 2002 y que éste 2003 sea mejor.

Yo les tengo muy buenas noticias, aunque en lo personal estoy un poco triste; como han visto, Dibujarte se ha superado número tras número, tal y como se los prometí en nuestra primera edición; ahora contamos con 40 páginas, un mejor papel y en cuanto a contenido se refiere, tenemos nuestros objetivos más claros. Otra noticia, aunque no tan buena es que desaparece Editorial Vanguardia, pero no se asusten, Dibujarte seguirá existiendo, sólo que ahora pasará al fondo de editorial Editoposter, con esto ganan los lectores ya que ahora la revista será parte de una compañía mas fuerte, y así se seguirán alcanzando los objetivos, ustedes tendrán una revista mejor distribuida (la encontraran más fácilmente) las clases y artículos serán de mejor calidad, así como, ya no tendrán problemas de que tarde tanto en salir, la revista entrará, a los puntuales y organizados calendarios de Editoposter.

Por mi parte yo seguiré trabajando en el medio y podrán saber de mi en otras publicaciones. Por otro lado, Dibujarte es un proyecto que yo inicié con mucho amor para ustedes y les prometo seguirlo cuidando hasta que Dios me lo permita, estaré al tanto de que su calidad y contenido siga mejorando.

Por otra parte, para no hacerla tan cansada, les presento a Carlos Carbajal, su nuevo Director Editorial de Dibujarte, yo en lo respectivo quedo como Editor, cuidando aspectos básicos. Sin más por el momento los dejo disfrutar de éste sensacional número de Dibujarte, se despide.

Juan Antonio Flores
Editor en Jefe.
Jfv38@hotmail.com

VANGUARDIA EDITORES

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor

Carlos Carbajal
Director

Laura O. Bárcena
Diseño de Interiores

Juan Carlos Hernández
Clases de Dibujo

Historieta
"Academia Stellar"

Guión
Ignacio Loranca
Dibujo
Juan Carlos Hernández

Portada
Carlos Carbajal

Colaboradores:

Laura Michel
Aurea D. Freniere
Rodrigo Alvarez
David Alexanderson

FE DE ERRATAS

En el número 10 de esta revista, publicamos un artículo sobre el dibujante Travis Charest, pero por un error escribimos el nombre del autor como Miguel Angel Martínez Cedillo, siendo que el nombre real del autor es MIGUEL ANGEL HERNANDEZ CEDILLO. Mil disculpas por el error.

CONTENIDO

Las tres r's (2a. parte) ...2
Clases de dibujo (Manos) ...4
Academia Stellar (5a. parte) ...28

DE UTILIDAD

El Romanticismo y el cómic ...36
Anatomía, fundamento del arte ...38
Buzón ...40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN **DIBUJARTE # 11. Todas las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrights y marcas registradas de sus respectivos dueños. Son utilizados de manera informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.**

DIBUJARTE Diciembre de 2002 Publicada Mensualmente, por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv38@hotmail.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0008 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en **DEBARI SERVICIO EN IMPRESION S.A. DE C.V.** Tel. 85969158 ,D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101008100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico**
Copyright © 2000.

Las Tres R's del Escritor

Redacción 2a. parte

Por: Laura Michel.

En nuestro número anterior, hablábamos de acomodar las ideas a las palabras (porque de eso es lo que se trata la redacción, nuestra segunda R) y proponíamos varios ejercicios al respecto. Antes de continuar, echemos un vistazo a nuestras prácticas. **¿Qué tan satisfechos estamos de nuestro trabajo?** Sea como sea, siempre podemos repetirlo. Para escribir, además de voluntad, se necesita práctica.

Pero en esta ocasión no tendremos gran cosa qué hacer, pero sí mucho en qué pensar.

Si la gente, por lo general, habla bien, **¿por qué no redacta bien?** Hay varios motivos: **uno**, porque el lenguaje oral y el lenguaje escrito son distintos (ese asunto lo trataremos más tarde, en Registro), y **otro**, porque, a la hora de pasar las ideas al papel, hay una especie de barrera psicológica que nos entorpece las cosas.

Me he fijado, por ejemplo, que algunos amigos que me escriben cartas estupendas se tornan verdaderamente mediocres a la hora de contar una historia. Su personalidad auténtica, destilada en sus cartas, se pierde o se desmorona cuando se trata de narrar.

¿Qué es lo que sucede? Bueno, aquí es donde entra en juego la mente: cuando hablamos o escribimos cosas íntimas a un viejo conocido, nuestra mente está relajada y no se molesta en andar cuidando lo que decimos. Como cuando cantamos en la regadera, seguros de la soledad de nuestro baño, ¿no lo hacemos estupendamente? Pero intentemos cantar en público. Sucede lo mismo cuando escribimos algo que quién sabe a quién vaya dirigido (aunque, ya sospechamos pues ocurre con frecuencia, una buena parte de los destinatarios va a tener garras de fuera, y un hocico lleno de colmillos y glándulas productoras de veneno): inmediatamente nos ponemos tensos, y con la tensión entran los tropiezos.

Todos tenemos una voz interior a la que escuchamos de vez en vez. Esa voz nos dicta a la hora de escribir. Con los nervios, lo más probable es que salga tartamudeando. Por eso, lo mejor que podemos hacer para escribir es relajarnos y dejar que las cosas salgan solas. **¿Qué garantiza entonces que nuestra voz de escritor sea la mejor voz?** Que esté bien educada, eso es todo. Para lograr esto, nada mejor que la lectura, ya lo habíamos dicho,

pero cuando esto no basta, todavía nos queda un buen recurso: el aprendizaje de la gramática, y el diccionario de sinónimos y antónimos. Veamos la utilidad de cada uno.

Desde el punto de vista lingüístico, la gramática no es una serie de reglas para enseñar a la gente cómo se debe hablar, sino una descripción de cómo habla la gente; y la gente, por lo general, habla bien. Cierto es que de pronto se aparecen detalles parecidos a reglas, como eso de que "a un sustantivo no se le pueden cargar más de dos adjetivos"; pero si lo pensamos bien, en realidad nadie, en su sano juicio, diría en español tres adjetivos seguidos en la misma frase (La blanca hermosa casa alta). Lo mismo que sucede con uno de los errores gramaticales de redacción más comunes, en el que, si me permiten, me voy a detener un poco: la confusión entre el objeto directo y el objeto indirecto.

Pongámonos gramáticos y redundantes un momento: el objeto directo es el que recibe directamente la acción del verbo, y el indirecto el que la recibe...

bueno, de forma indirecta. Veamos un ejemplo.

Mario compró un regalo para Luigi.
sujeto verbo obj. dir. obj. ind.

Hasta aquí, todo va bien. El problema ocurre cuando sustituímos cualquiera de los dos objetos por un pronombre (lo, le). Casi siempre nos equivocamos de palabra. Pero la regla es sencillísima: el objeto directo se sustituye con "lo" y el indirecto con "le". Siempre. Eso es todo. No hay vuelta de hoja. Así, si escribimos el ejemplo de arriba y quitamos alguno de los dos objetos, las cosas quedarían de la forma siguiente:

Mario le compró un regalo.
sujeto obj. ind. verbo obj. dir.

(El "le" sustituye a Luigi).

Mario lo compró para Luigi.
sujeto obj. dir. verbo obj. Ind.

(El "lo" sustituye al regalo).

O, para que quede más claro, mostremos otra confusión muy común sobre el mismo tema.

Lo vi (a él).

Le vi (los ojos, las piernas, el trasero, o lo que sea).

Y aunque ustedes no lo crean, este tipo de errores no los cometemos jamás cuando hablamos. Y nos viene directamente, y es una pena decirlo, de las traducciones españolas. Sí, este error se ha transformado en una cuestión dialectal.
Las reglas de la gramática responden, entonces, a la necesidad y a la realidad.

No son un asunto impositivo de cómo tiene qué hacer uno las cosas.
Como nadie se enferma por saber un poco más, permítanme recomendar un libro: **La Gramática Española Moderna de Santiago Revilla**.
Muy sencilla, divertida y económica.

Sigamos ahora con el diccionario de sinónimos. Muchas veces, al revisar un escrito, nos hallamos que hemos repetido la misma palabra en un párrafo unas veinte veces. Lo cual, déjenme decirles, siempre causa malas impresiones y es una pesadilla del editor. Pero es un problema fácil de solucionar: sólo hay que releer bien, subrayar la palabra que se repite, irnos con ella al diccionario y seleccionar de las opciones que éste nos da la que más cuadre.
En lo personal, soy una enamorada de los diccionarios, y me encantaría que todos mis amigos escritores tuvieran uno compacto y bueno. Y que se preocuparan por conocer y usar más y más palabras. Alguien, no recuerdo quién, lo dijo: las palabras son los colores en la paleta del escritor, y como el pintor debe conocer los colores, sus matices y sus mezclas, el escritor debe conocer las palabras. La variedad y riqueza de vocabulario garantiza que la lectura se haga fácil y amena. Ahora, ya que hablamos de palabras, hay algunas con las que uno debe andarse con cuidado: los tecnicismos (palabras propias de jerga científica) y los barbarismos (palabras de provenientes de otros idiomas que no se han traducido). No es que no haya que usarlos, sino que, como en cualquier condimento de sabor muy fuerte, se recomienda cautela. En cuanto al "lenguaje culto" (términos provenientes del latín y el griego), el abuso queda bastante ridículo y pedante, y a menos que esa ridiculez y pedantería sirvan para matizar un escrito, es mejor pasársela sin él.

Pero como nada es mejor para aprender que un poco de práctica...

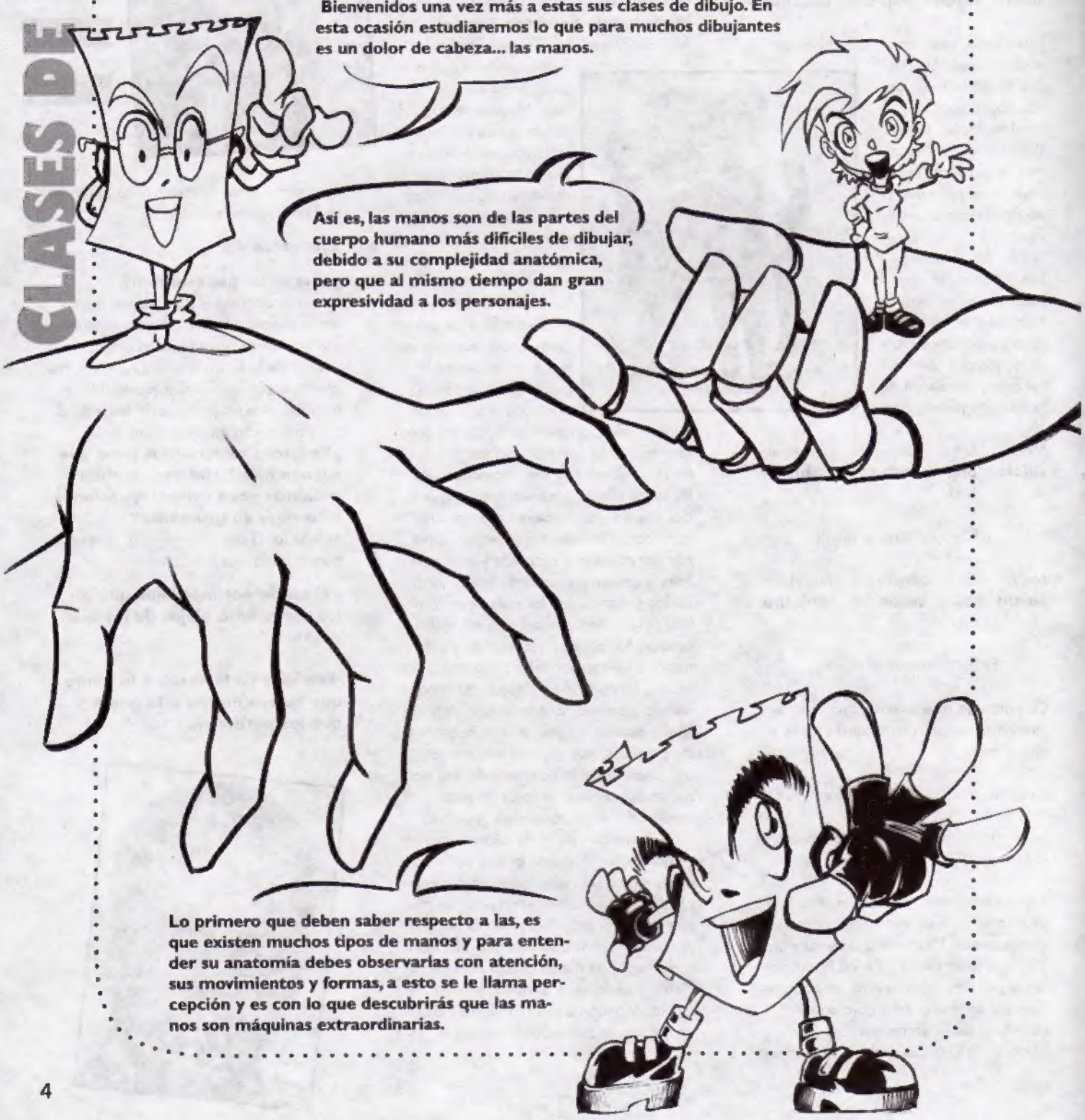
Ejercicio #3:

¿Qué es lo que está mal?
Lo que proponemos para hoy es en extremo sencillo. A continuación encontrarán dos frases pronunciadas por cierta estrella de la farándula mexicana (no me pienso buscar problemas diciéndoles el nombre). Ambas pudieron haber sido dichas de mucha mejor manera.
¿Podemos reescribirlas para que suenen bien? ¿Tal vez cambiar palabras para evitar repeticiones, o corregir su gramática?
Inténtenlo. El próximo número, proporcionaremos algunas soluciones.

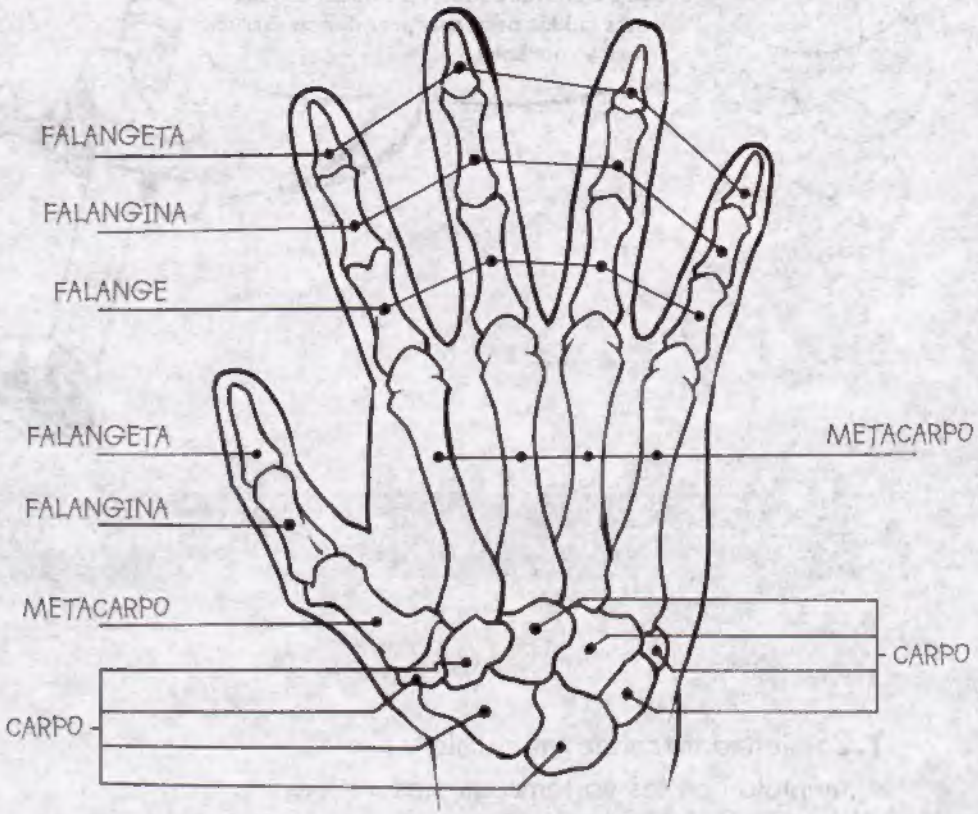
- El amor, por más lejos que estés, no te va a alejar de los que amas.

-Este año yo le deseo a la gente que quiera mucho a la gente y que los perdonen.

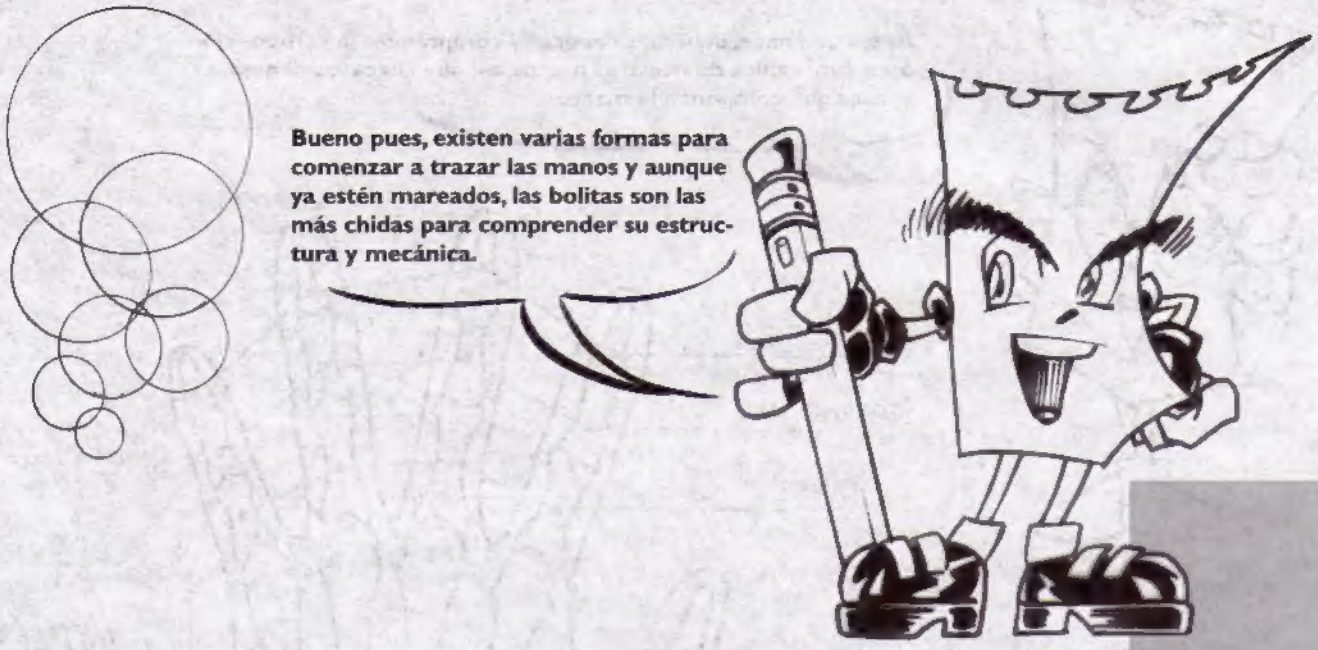
MANOS


Bienvenidos una vez más a estas sus clases de dibujo. En esta ocasión estudiaremos lo que para muchos dibujantes es un dolor de cabeza... las manos.
Así es, las manos son de las partes del cuerpo humano más difíciles de dibujar, debido a su complejidad anatómica, pero que al mismo tiempo dan gran expresividad a los personajes.
Lo primero que deben saber respecto a las, es que existen muchos tipos de manos y para entender su anatomía debes observarlas con atención, sus movimientos y formas, a esto se le llama percepción y es con lo que descubrirás que las manos son máquinas extraordinarias.

Antes que nada, debemos conocer y comprender la composición ósea y mecánica de nuestras manos, así que checa los diferentes huesos que componen la mano...



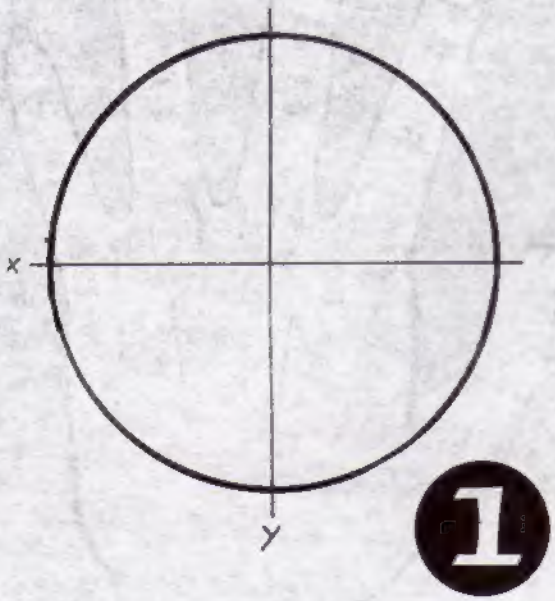
No desesperen amigos, las clases apenas comienzan y pronto descubrirán cómo construir diferentes tipos de manos a partir de esta estructura.

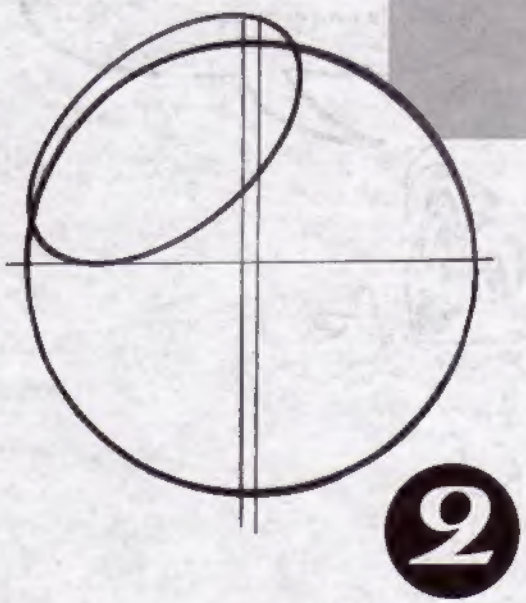


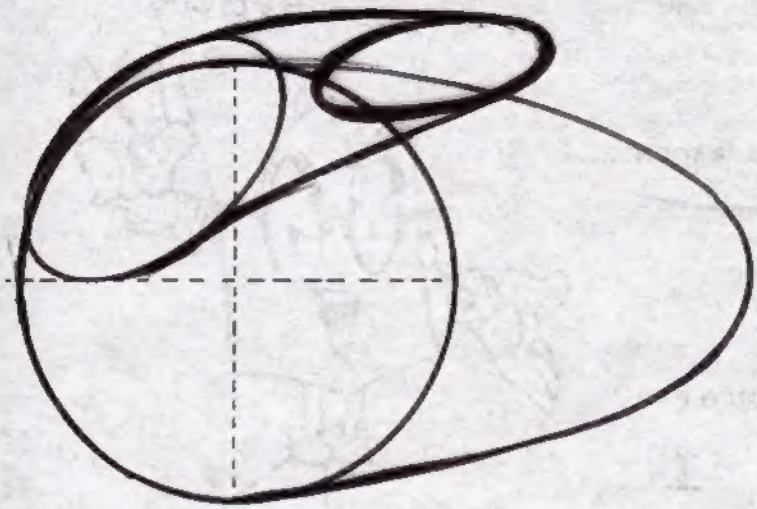
Comencemos con un ejemplo sencillito y carismático:

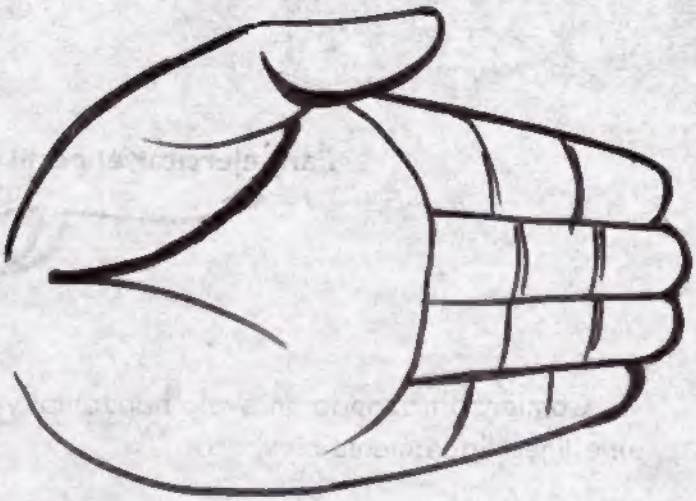
1.Comienza trazando un círculo y segméntalo con los ya famosos ejes x, y.

2.Traza ahora un óvalo inclinado sobre el eje x, tal y como se muestra en la figura.









3

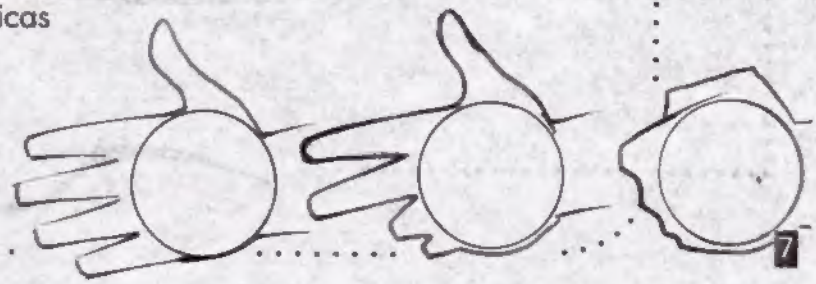
4

3.Proyecta ahora estas formas ovoides a partir de la orilla del círculo y del óvalo inclinado...

4.Sobre las proyecciones ovoides define y delimita los dedos, así como los nudillos siguiendo la misma curva de tus proyecciones.

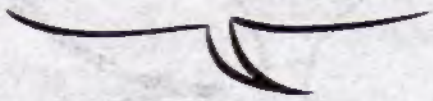
La parte posterior o exterior de la mano tiene la misma base geométrica, con ciertas diferencias en los detalles como la ubicación de las uñas, nudillos, tendones y venas.

Nota: No desesperes, estos ejercicios dependen mucho de tu percepción y de cómo recreas lo que te rodea a través de figuras geométricas

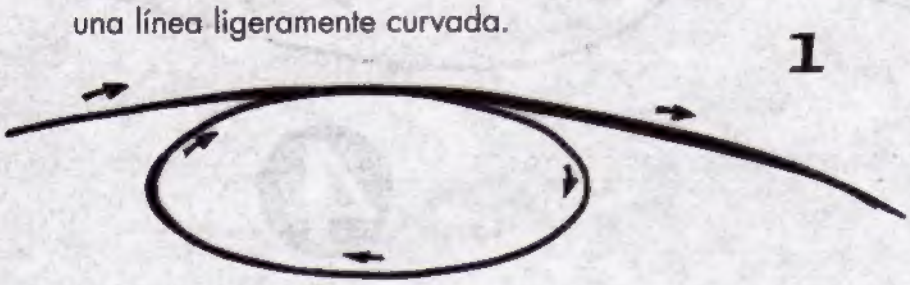


MANOS

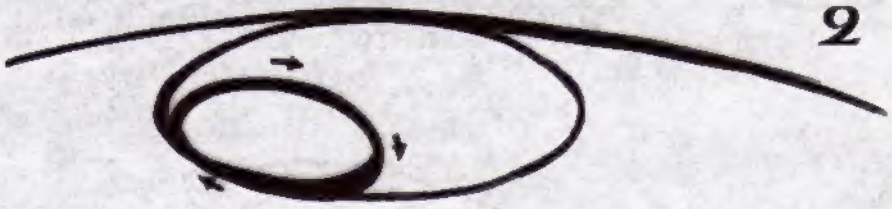
Para ejercitar el perfil de la mano...



1. Comienza trazando un óvalo horizontal y sobre este una línea ligeramente curvada.



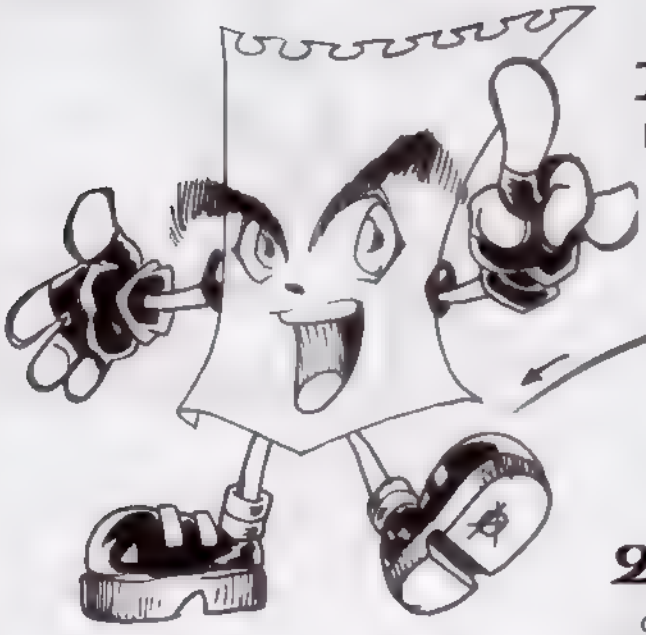
2. Dentro del óvalo traza un segundo de menor tamaño.



3. A base de óvalos comienza a definir pulgar y dedos de la mano, no dejes de observar la tuya.

4. Ubicadas las líneas de los nudillos, define y estiliza la mano, recuerda comparar con la tuya.

Ahora comencemos a mover un poco el garabato



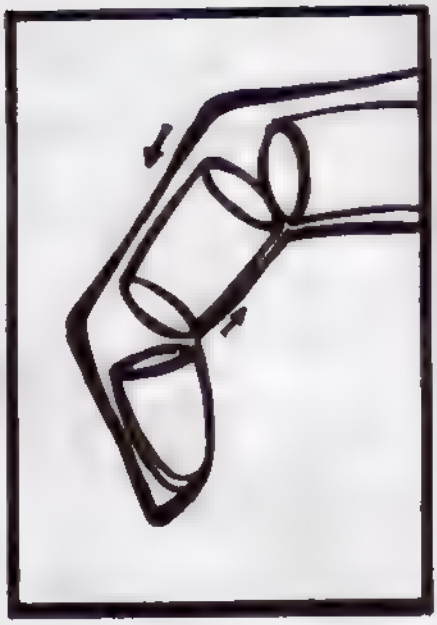
1 Traza un óvalo, como en el ejemplo anterior, pero más inclinado, de igual forma la línea curva.

2 Dentro del óvalo, en sus extremos traza dos óvalos atravezados, estos te marcarán muñeca y comisura de dedos.

3 Del óvalo a proyecta la forma ovoidal y segméntala para definir los dedos, checa que el trazo va de dentro hacia fuera del óvalo base

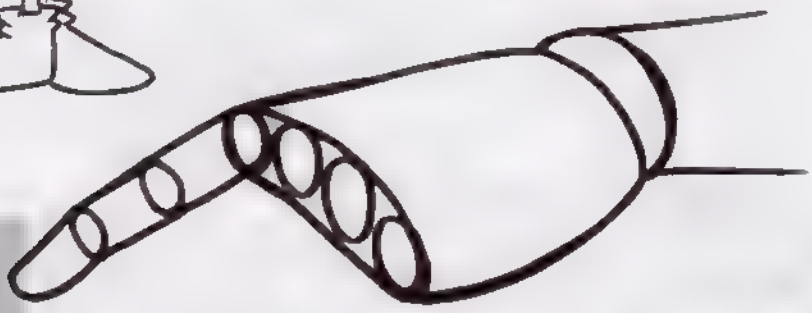
4 Igual que en el ejemplo anterior, define y estiliza los rasgos de la mano, que puede ser la tuya.

Recuerda que en clases anteriores vimos como construir la mano de un robot-mecha a partir de cilindros. Pues bien, aquí trataremos de entender la mecánica con estos mismos cilindros.



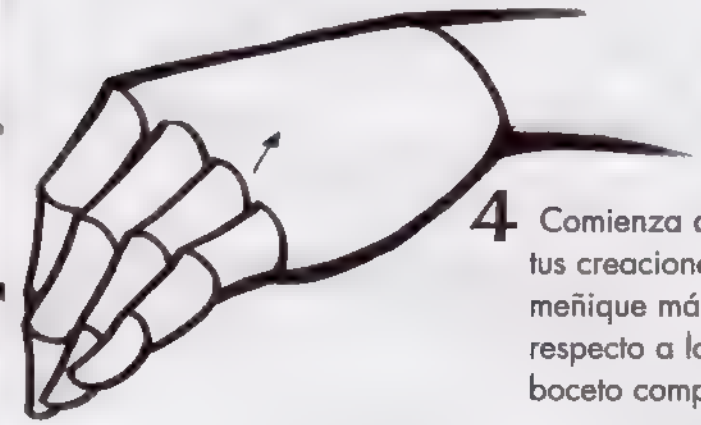
A partir de la figura ovoidal del ejemplo anterior, construiremos una mano en base a cilindros.

1



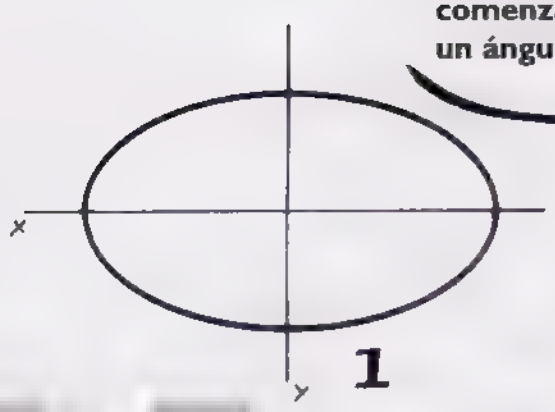
2 Aquí puedes definir las articulaciones de los dedos con los círculos.

3 Estos círculos se proyectan en dedos trazando cilindros que a su vez formaran los dedos.

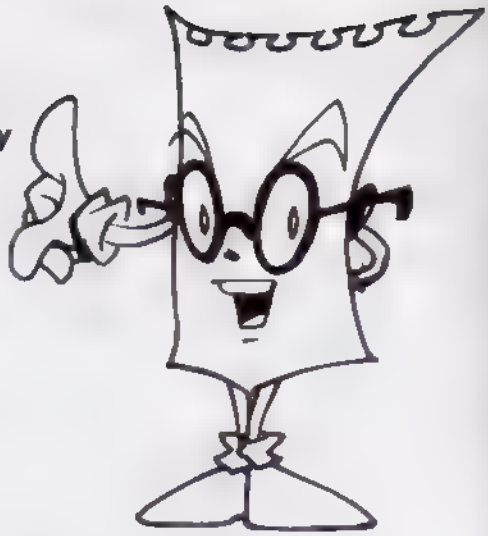


4 Comienza a jugar con el movimiento de tus creaciones, Trata de trazar el dedo meñique más arriba que los demás, con respecto a la posición que presenta el boceto completo.

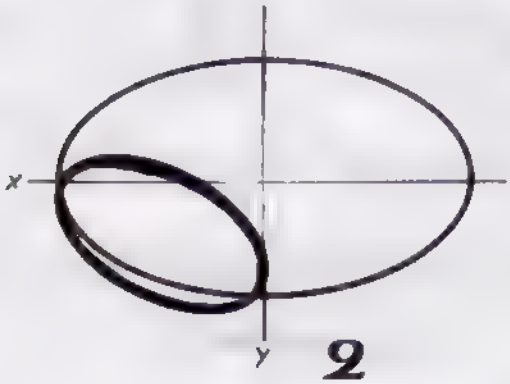
La mano izquierda abierta, se puede comenzar a trazar en base a óvalos y un ángulo...



1

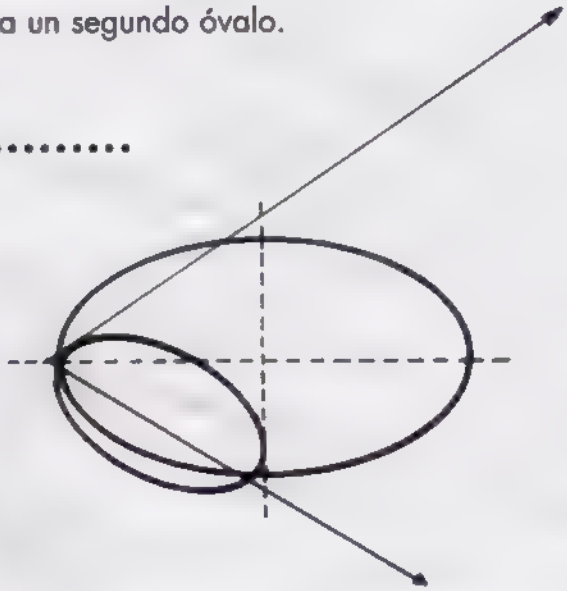


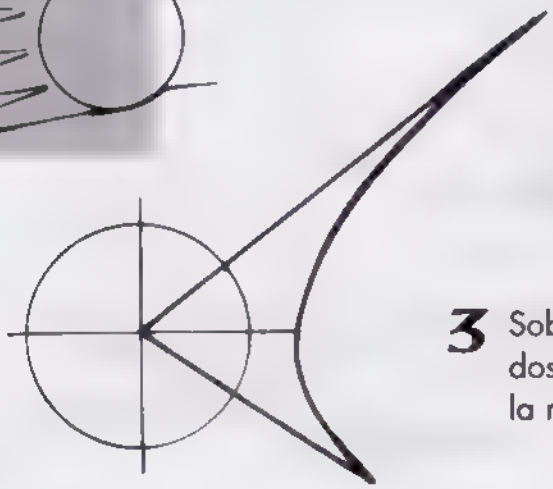
Comienza trazando un óvalo y divídelo con los ejes **x, y.**



2

En la parte inferior traza un segundo óvalo.



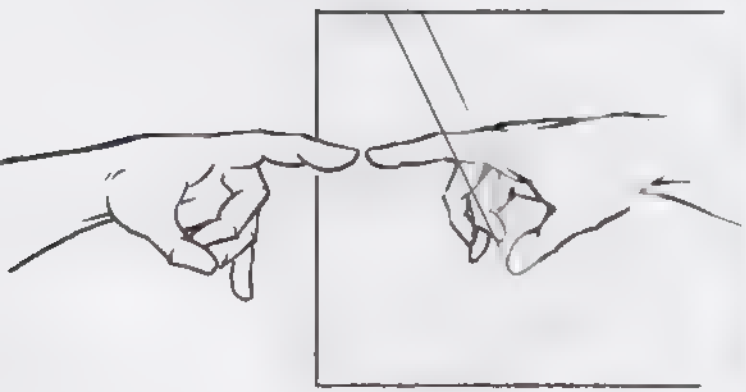


3 Sobre el eje X marca un vértice (punto) y proyecta dos líneas para dar seguimiento a la apertura de la mano.

4 Como en ejemplos anteriores, comienza a marcar con más figuras ovoidales lo que sería el primer plano de nuestra mano: pulgar e índice.

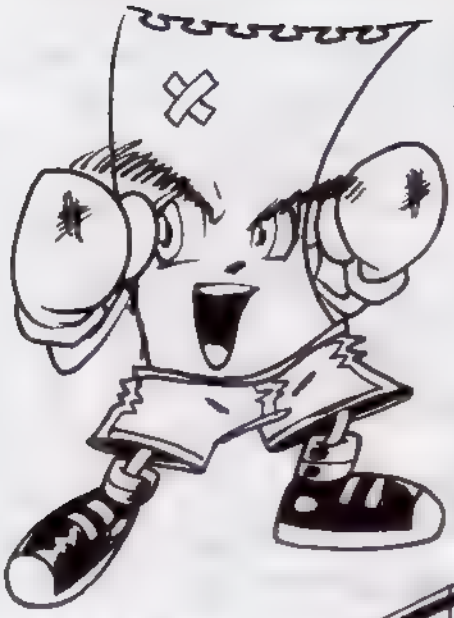
5 Observando tus manos, trata de definir el resto de los dedos a partir de óvalos, con lo que te orientarán sobre la anatomía humana.

6 .Termina ahora por definir y estilizar tu trazo.



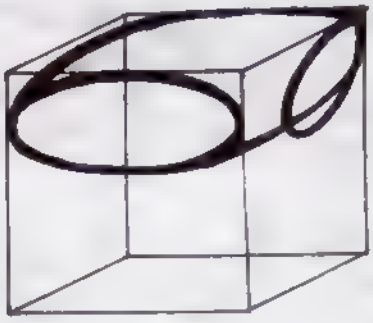
TIP

Observar tus manos para dibujarlas es un buen ejercicio que te ayuda a memorizar poses, pero a veces sólo puedes tomar de modelo una mano porque con la otra tienes que dibujar. Para solucionar esto, usa un espejo, así tu mano izquierda, al verla en el espejo será como la derecha. ¡Ahora ya tienes modelos de las dos manos!

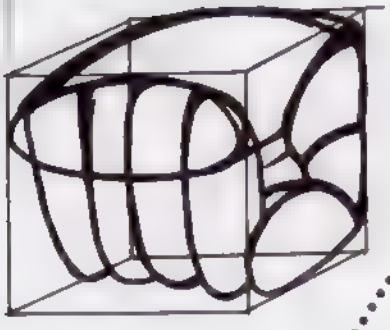


Bueno, ahora observa tu puño cerrado, notarás que tiene la forma de un cubo, así que utilizaremos esta figura para enmarcar nuestro puño

1 Inicia trazando un cubo, y en su interior una forma ovoidal.



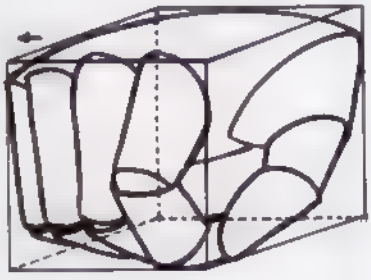
2 Traza un tercer óvalo, este nos servirá para definir el pulgar.



3 De igual forma que en ejemplos anteriores proyecta los dedos, sólo que esta vez será hacia abajo.

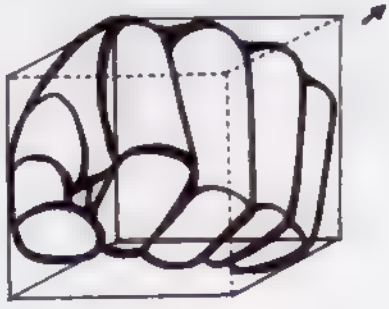
Si movemos un poco el cubo, nuestros trazos interiores también reaccionaran al movimiento, checa los cambios y experimenta.

4



De igual forma este ejemplo, que muestra un puño apuntando hacia arriba.

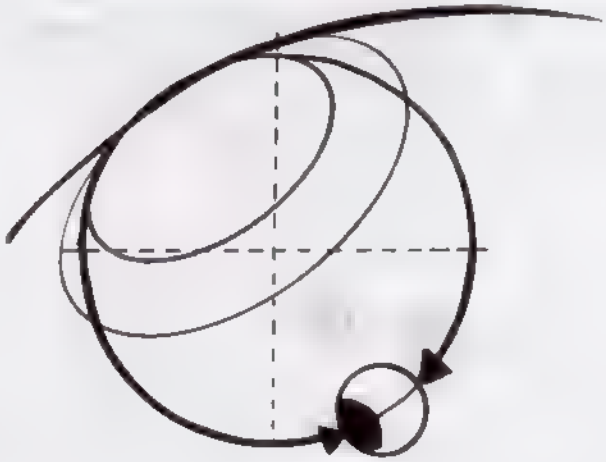
5



Continuando con las bolitas y palitos:

1.Para construir una mano sujetando una canica, traza primero un círculo segmentado en cuatro y en la orilla inferior un círculo más pequeño, este será la canica.

2.Sobre la cuerda contraria, traza una línea curva y sobre esta, en el interior, dos óvalos, el pequeño marcará la base del pulgar y el grande la palma. Checa que la circunferencia base es la que marcará la forma de los dedos índice y pulgar sujetando la canica, sino me crees observa tu mano y compara.

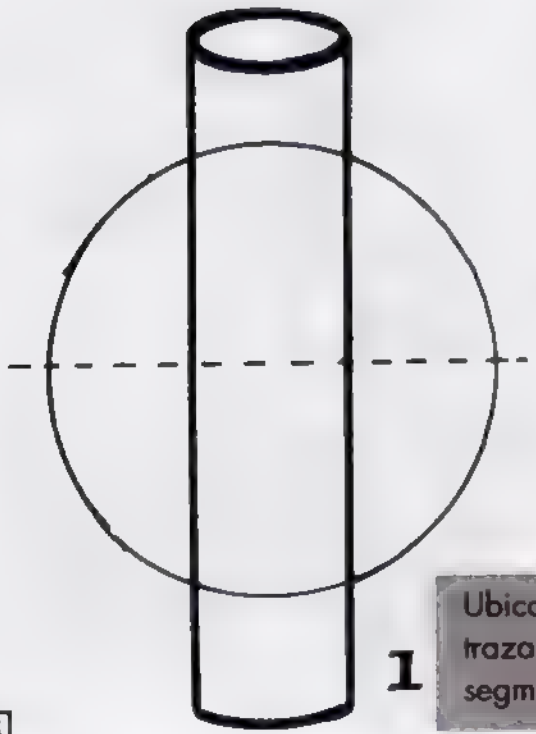


3.Comienza a definir los dedos y la palma sobre la línea curva y la circunferencia base, checa que las proporciones coincidan a la altura de la canica.

4.Termina definiendo y estilizando la mano con cierta delicadeza, pues es una canica lo que sujeta. Checa también que mientras el dedo índice desciende, los demás ascienden.

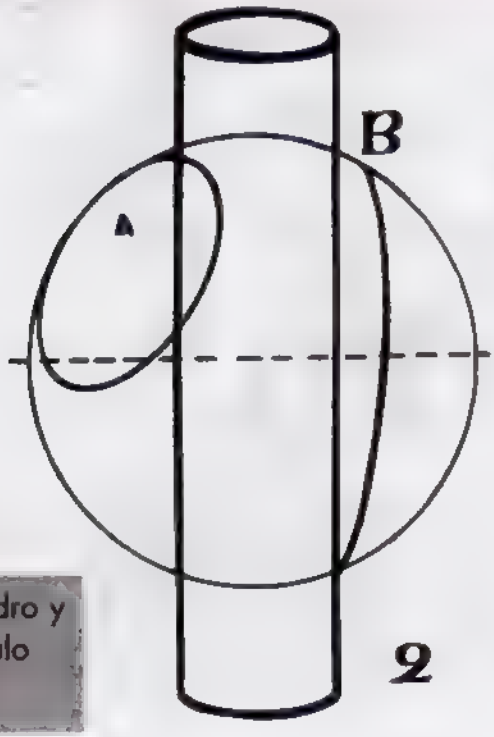
Observa que no es lo mismo sujetar una canica que una pelota de tenis o una copa, así que checa el dato...
Revisemos ahora como reacciona la mano ante una forma cilíndrica, en clases anteriores vimos un ejemplo con una espada.

Traza ahora el óvalo diagonal que definirá la base del pulgar y una línea para la palma (B).

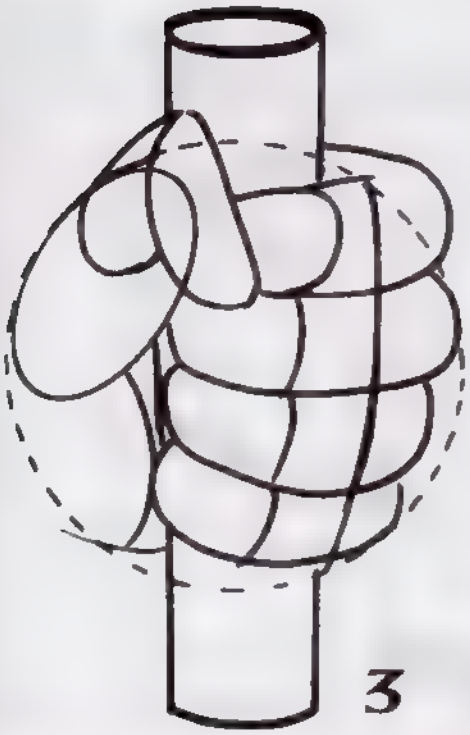


1

Ubica primero tu cilindro y traza sobre él un círculo segmentado en dos.

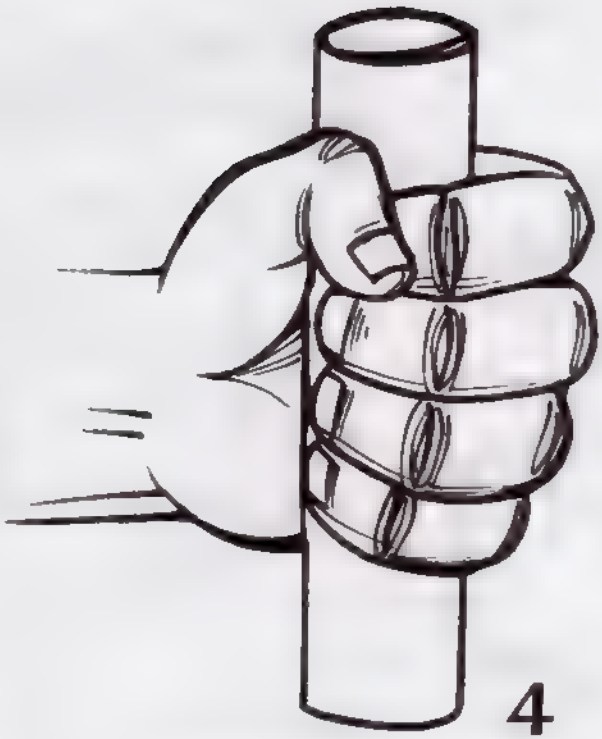


2



3

Segmenta en cuatro la línea B y comienza a definir los dedos. En formas ovaladas facilitas las cosas.



4

Estiliza y define las líneas de los nudillos así como las uñas.

TIP

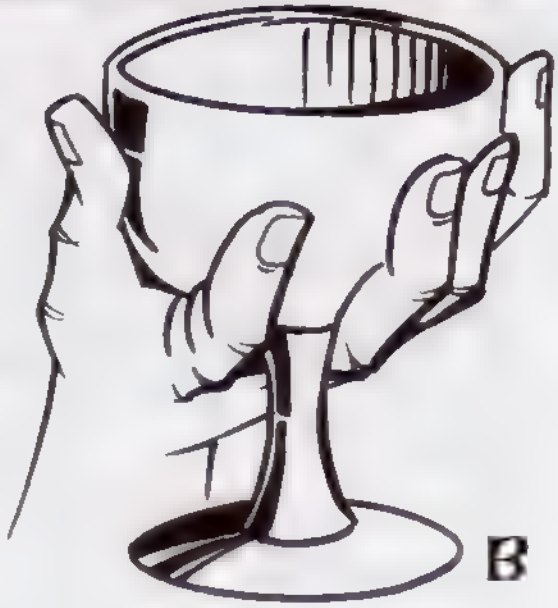
Existen objetos que determinan ciertas reacciones mecánicas de la mano, es decir, que esta reacciona ante los objetos a asir o sujetar. Tenemos formas redondas, cilíndricas y con volúmenes diversos. Observa las reacciones de la mano con cada una de ellas.

Formas de sujetar una copa.

"Entre dedos"

Es cuando el cuello de la copa, (por lo regular de brandy) descansa entre los dedos índice y medio, teniendo como apoyo el pulgar.

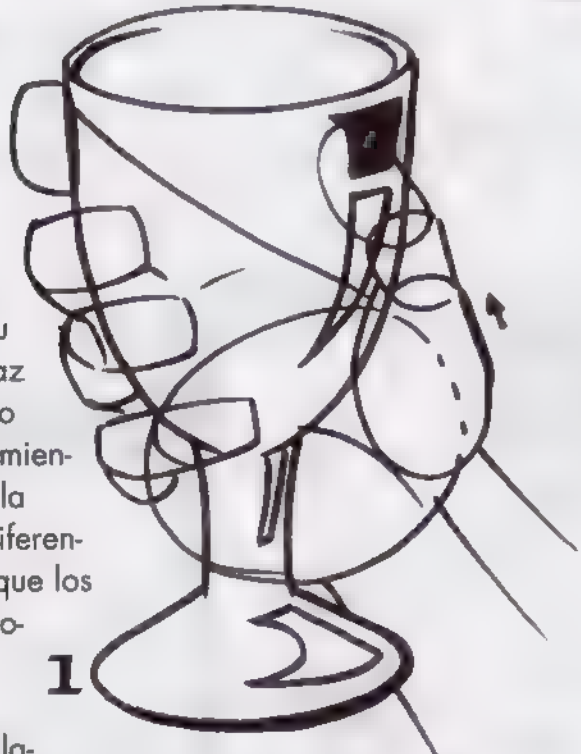
Para dibujar este ejemplo, ubica primero la copa, traza un óvalo y proyecta a partir de este los dedos, estos deben rodear a la copa. Observa y compara.



Define y limpia el trazo.

"Hacia arriba"

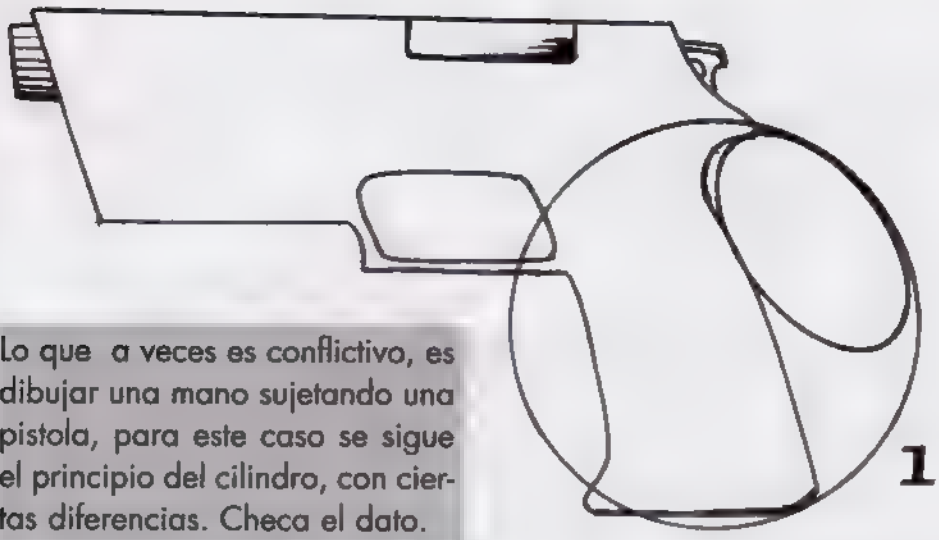
Es cuando las copas o vasos se alzan en un festejo.



Ubica tu copa haz el mismo procedimiento, con la única diferencia de que los dedos rodean la copa por los lados; a partir de un óvalo se proyectan los dedos alrededor de la copa para este fin... alzarla.

Limpia y define tu trazo con variantes de grosor

Lo que a veces es conflictivo, es dibujar una mano sujetando una pistola, para este caso se sigue el principio del cilindro, con ciertas diferencias. Checa el dato.

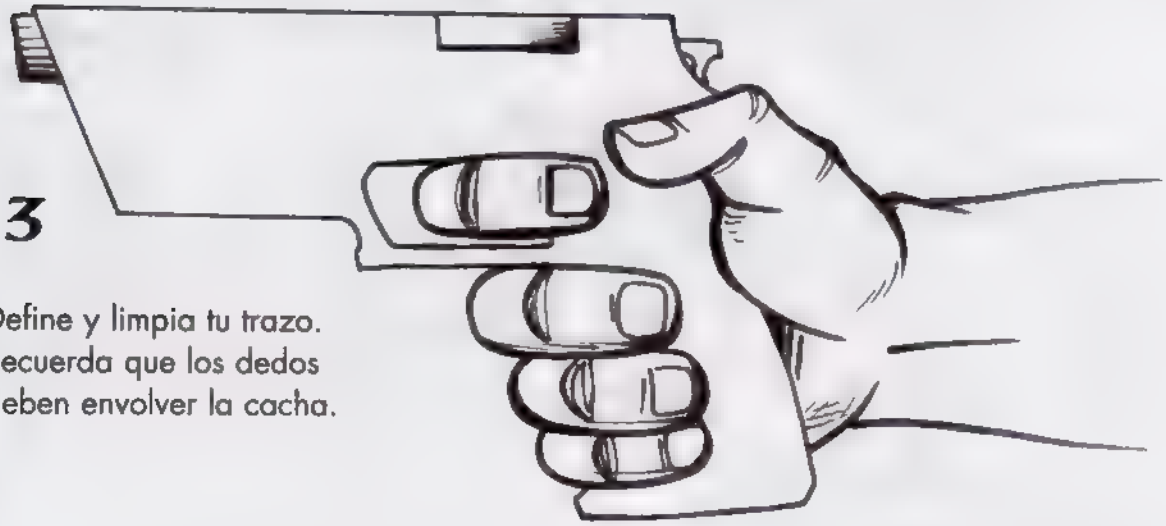


1

Ubica primero el arma y traza sobre la cacha un círculo y en la orilla un óvalo.

2

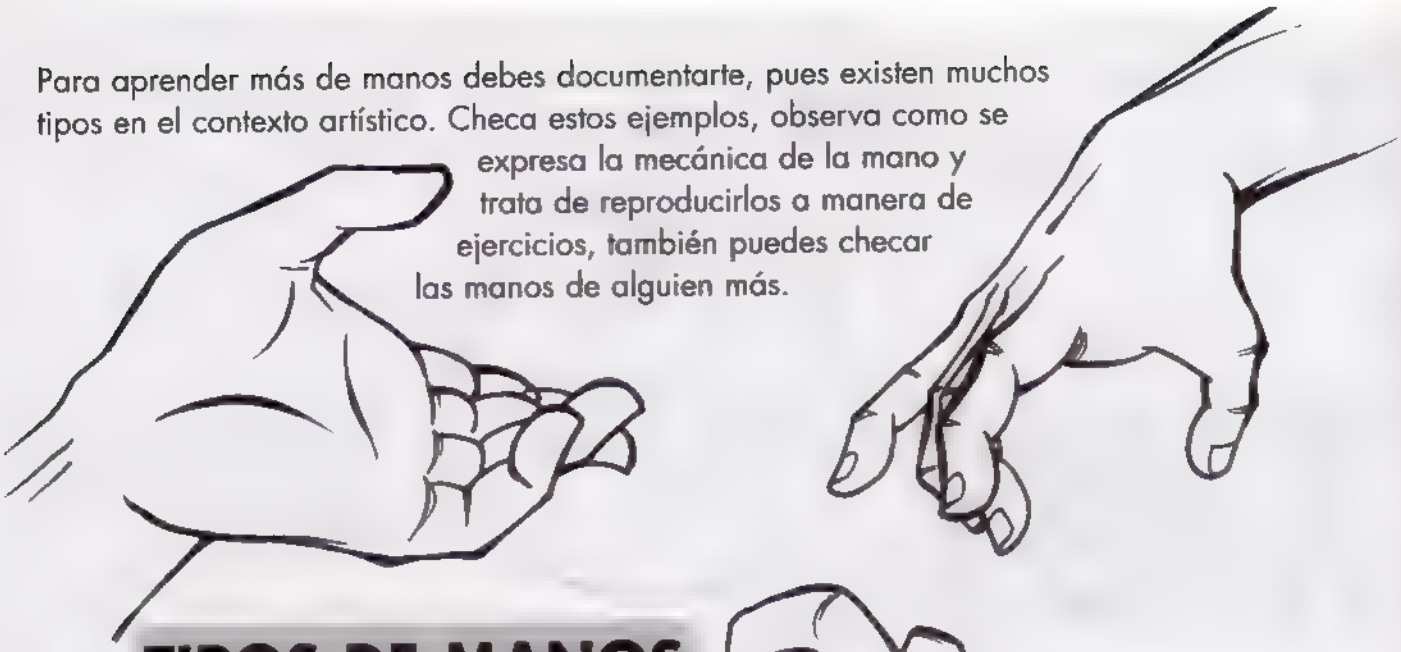
Define los dedos, todos dentro del círculo base. No olvides el dedo índice que por lo regular va sobre el gatillo.



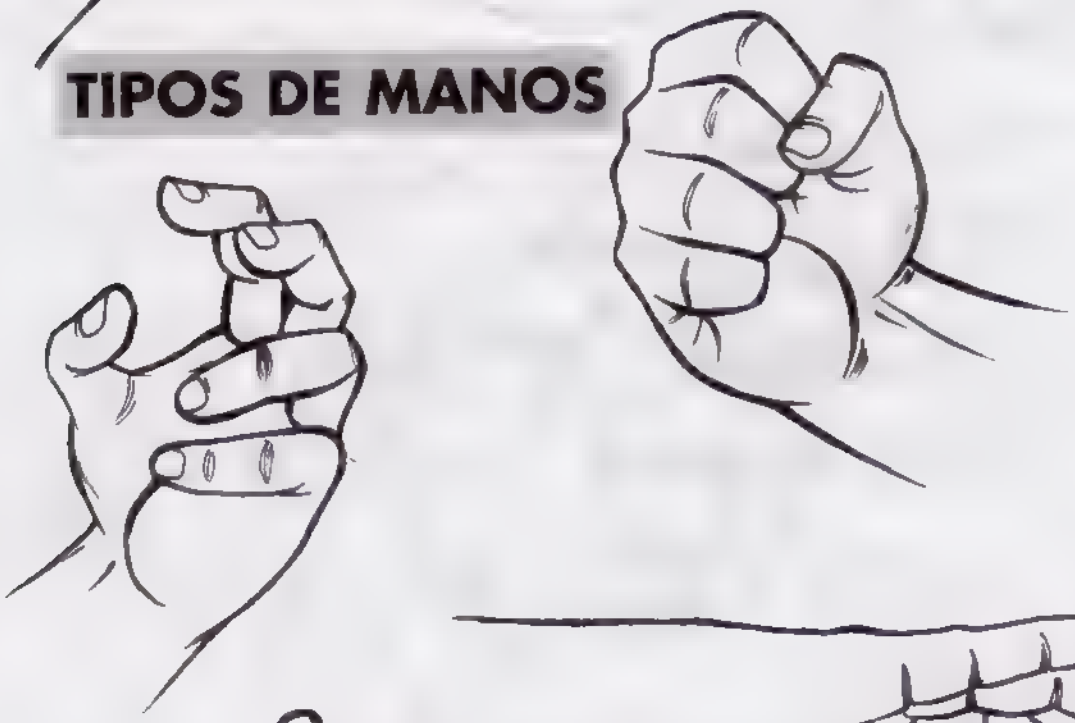
3

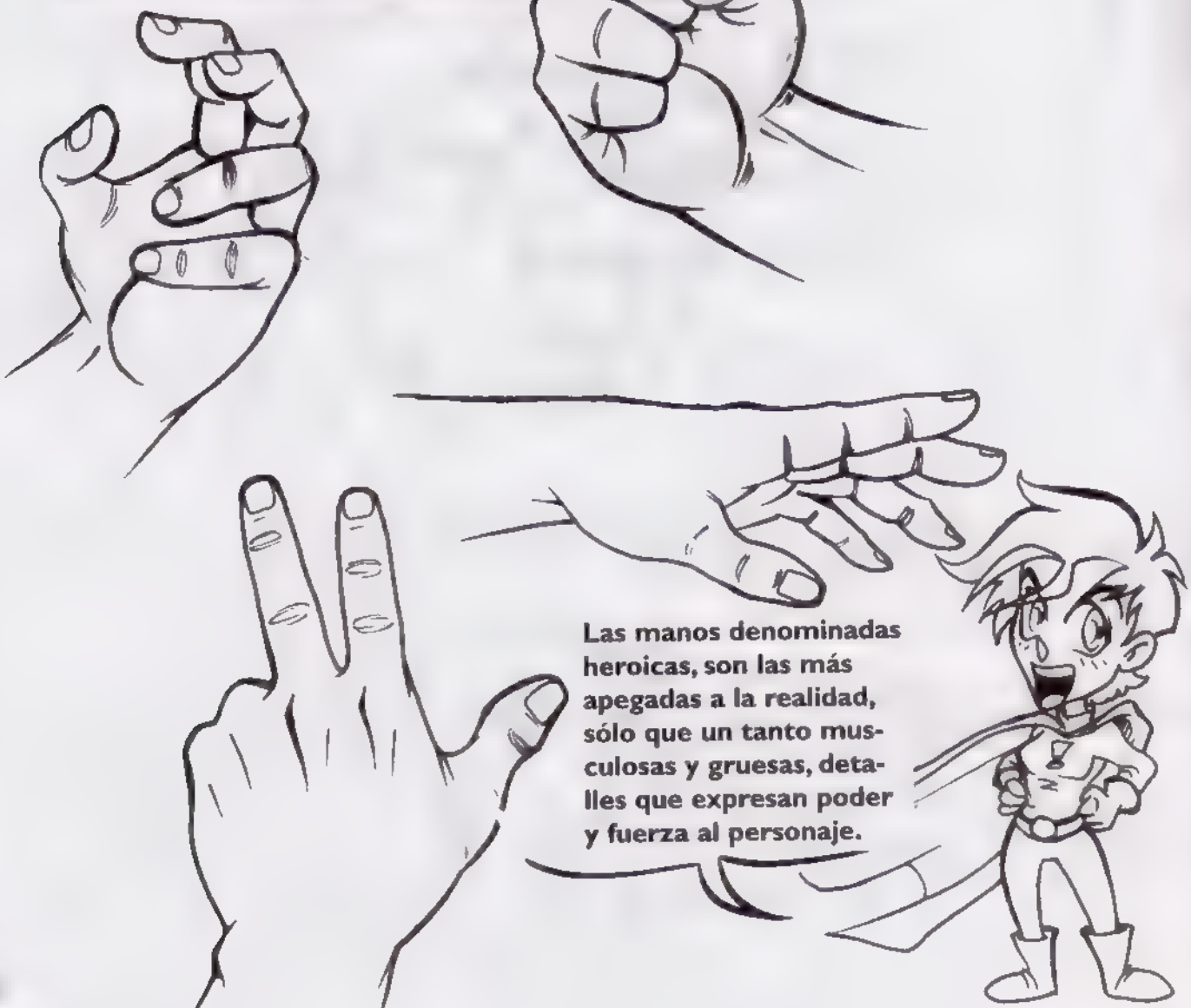
Define y limpia tu trazo. Recuerda que los dedos deben envolver la cacha.

Para aprender más de manos debes documentarte, pues existen muchos tipos en el contexto artístico. Checa estos ejemplos, observa como se expresa la mecánica de la mano y trata de reproducirlos a manera de ejercicios, también puedes checar las manos de alguien más.

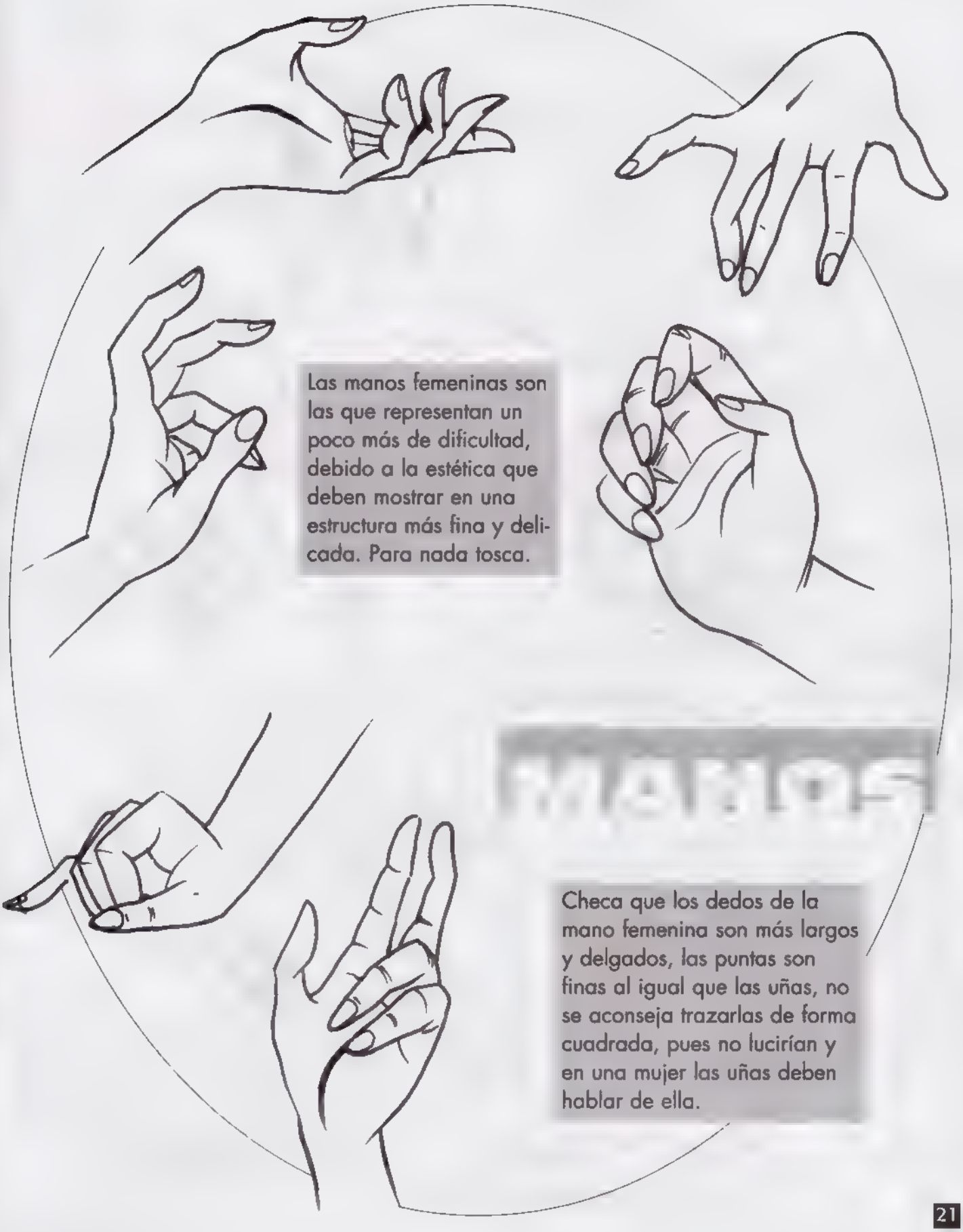


TIPOS DE MANOS





Las manos denominadas heroicas, son las más apegadas a la realidad, sólo que un tanto musculosas y gruesas, detalles que expresan poder y fuerza al personaje.



Las manos femeninas son las que representan un poco más de dificultad, debido a la estética que deben mostrar en una estructura más fina y delicada. Para nada tosca.

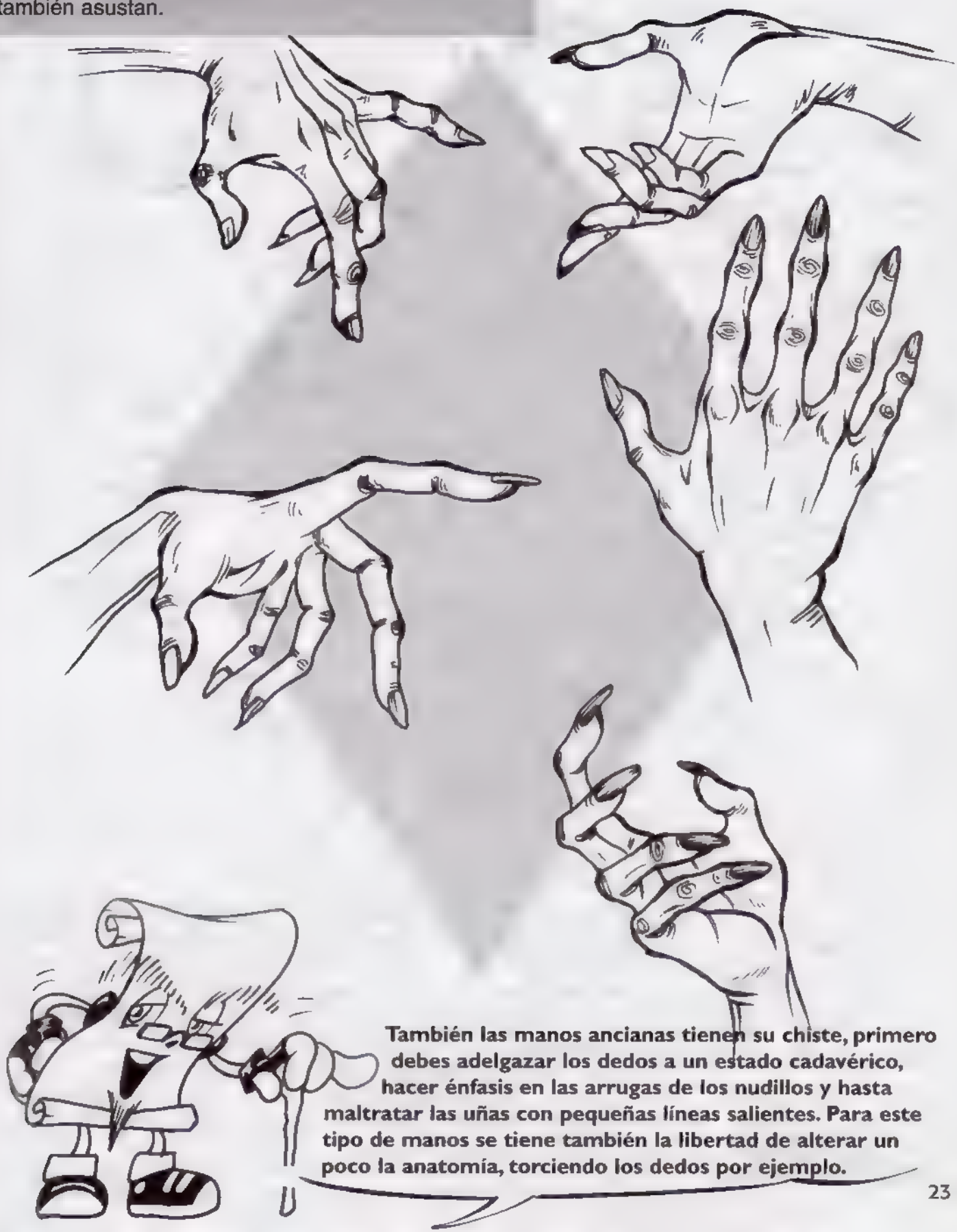
manos

Checa que los dedos de la mano femenina son más largos y delgados, las puntas son finas al igual que las uñas, no se aconseja trazarlas de forma cuadrada, pues no lucirían y en una mujer las uñas deben hablar de ella.

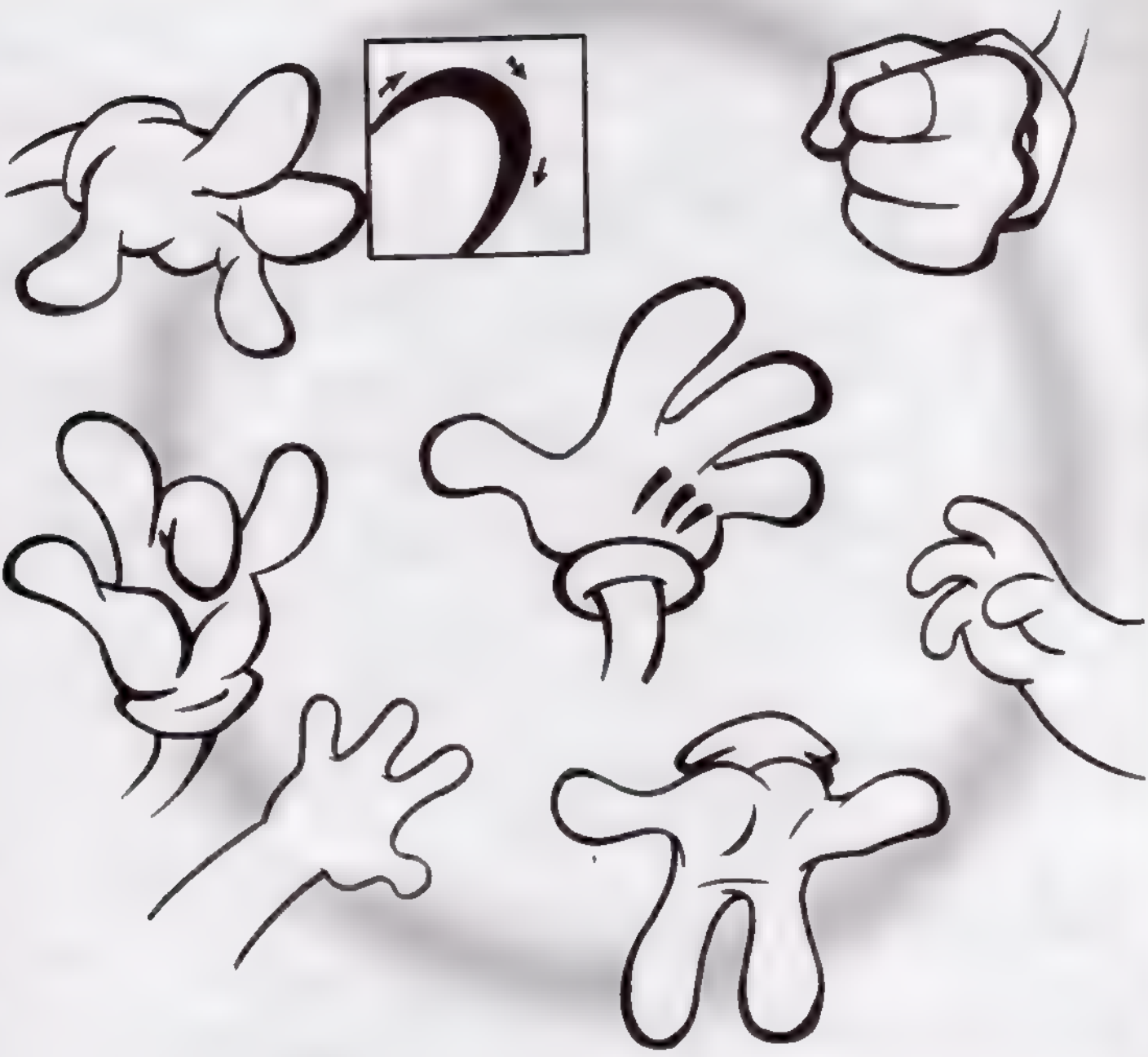
Dentro de este tipo de manos, se permite exagerar la propia anatomía, alargando o engrosando los dedos, proyectar garras gruesas y feas, agregar pelo o manchas, etc.

Incluso puedes omitir dedos. Pero, aún así, se mantiene una base anatómica, no lo olviden.

Estas manos son trabajadas para villanos, como zombies, brujas, fantasmas, etc. Y como podras apreciar, también asustan.

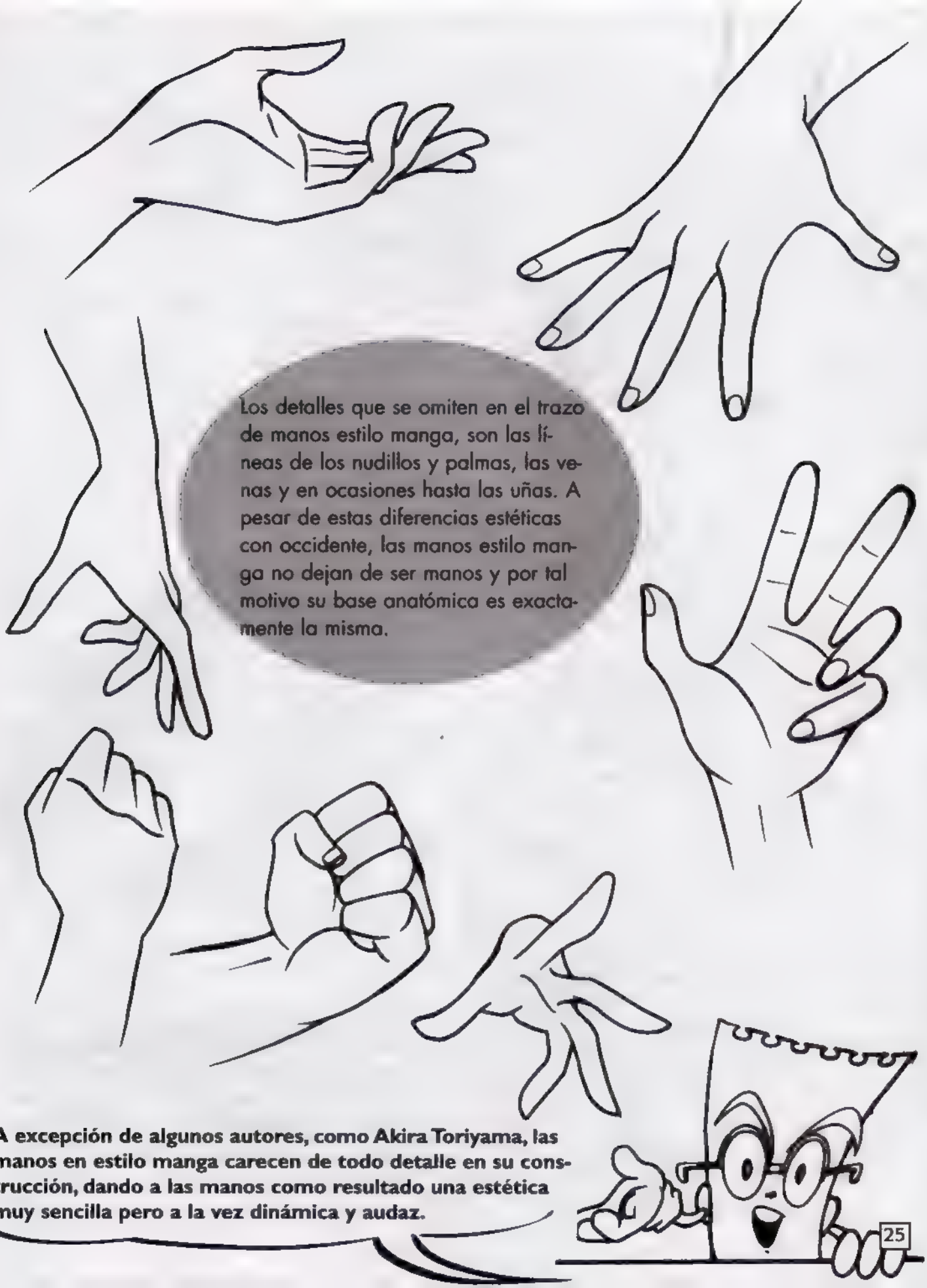


También las manos ancianas tienen su chiste, primero debes adelgazar los dedos a un estado cadavérico, hacer énfasis en las arrugas de los nudillos y hasta maltratar las uñas con pequeñas líneas salientes. Para este tipo de manos se tiene también la libertad de alterar un poco la anatomía, torciendo los dedos por ejemplo.



Las manos tipo caricatura o cartoon, tienen su propia y única regla, la de mover las manos a tu antojo. Lo cierto es que las manos de caricatura están poco apegadas a la realidad , por lo que su dificultad radica en dibujarlas con fantasía; así, W. Disney optó por cubrir las manos de sus personajes con guantes blancos y omitir un dedo, resulta grotesco ver una caricatura con cinco dedos en las manos como cualquier otro humano.

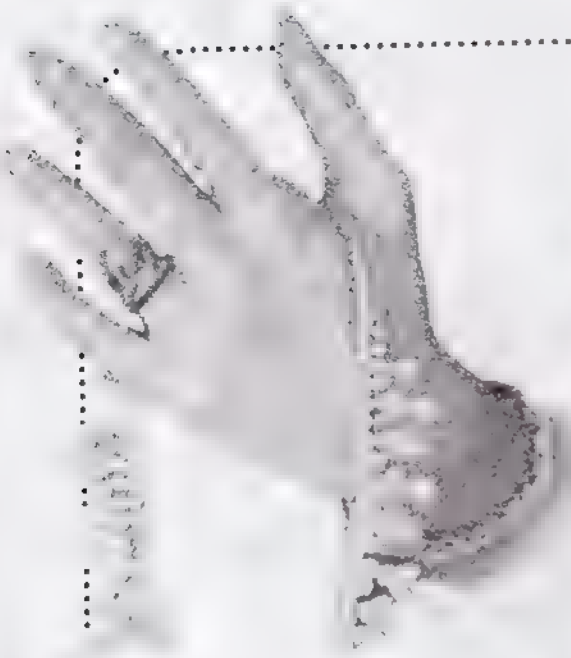
Su construcción es relativamente sencilla, su única complejidad radica en dominar los gruesos y delgados en el trazo.

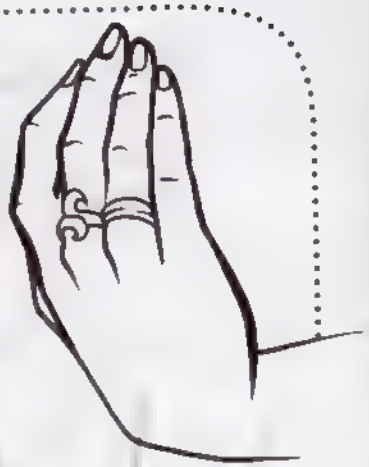


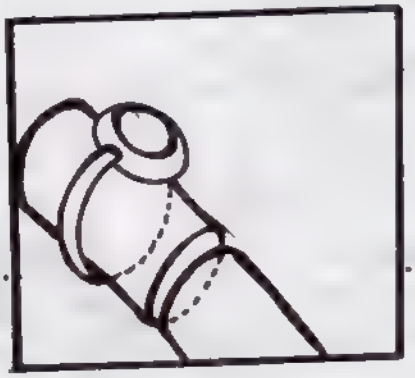
Los detalles que se omiten en el trazo de manos estilo manga, son las líneas de los nudillos y palmas, las venas y en ocasiones hasta las uñas. A pesar de estas diferencias estéticas con occidente, las manos estilo manga no dejan de ser manos y por tal motivo su base anatómica es exactamente la misma.

A excepción de algunos autores, como Akira Toriyama, las manos en estilo manga carecen de todo detalle en su construcción, dando a las manos como resultado una estética muy sencilla pero a la vez dinámica y audaz.

MANOS

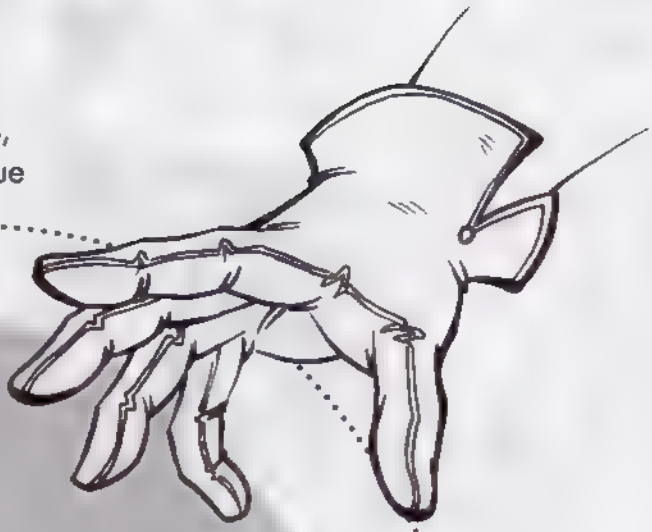




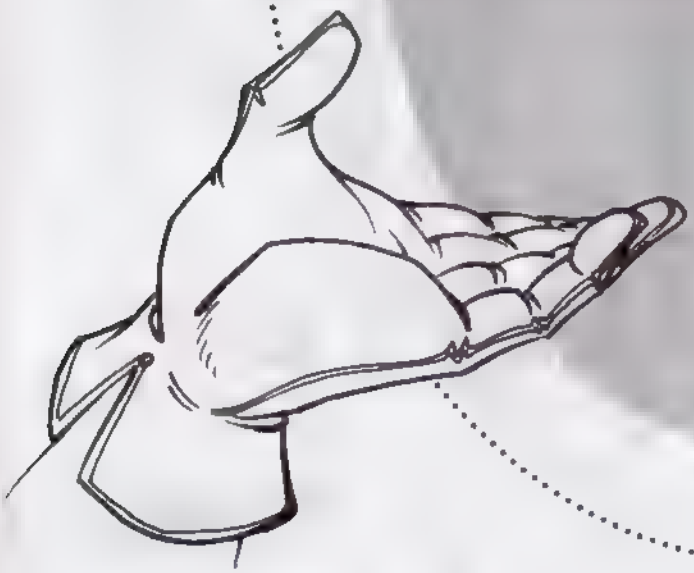


Las manos con anillos no representan mayor dificultad que la dedominar el trazo cilíndrico para colocar los anillos sobre los dedos.

Las manos enguantadas muestran ser más gruesas, con arrugas en la tela del guante y las costuras que lo recorren por todo el contorno.

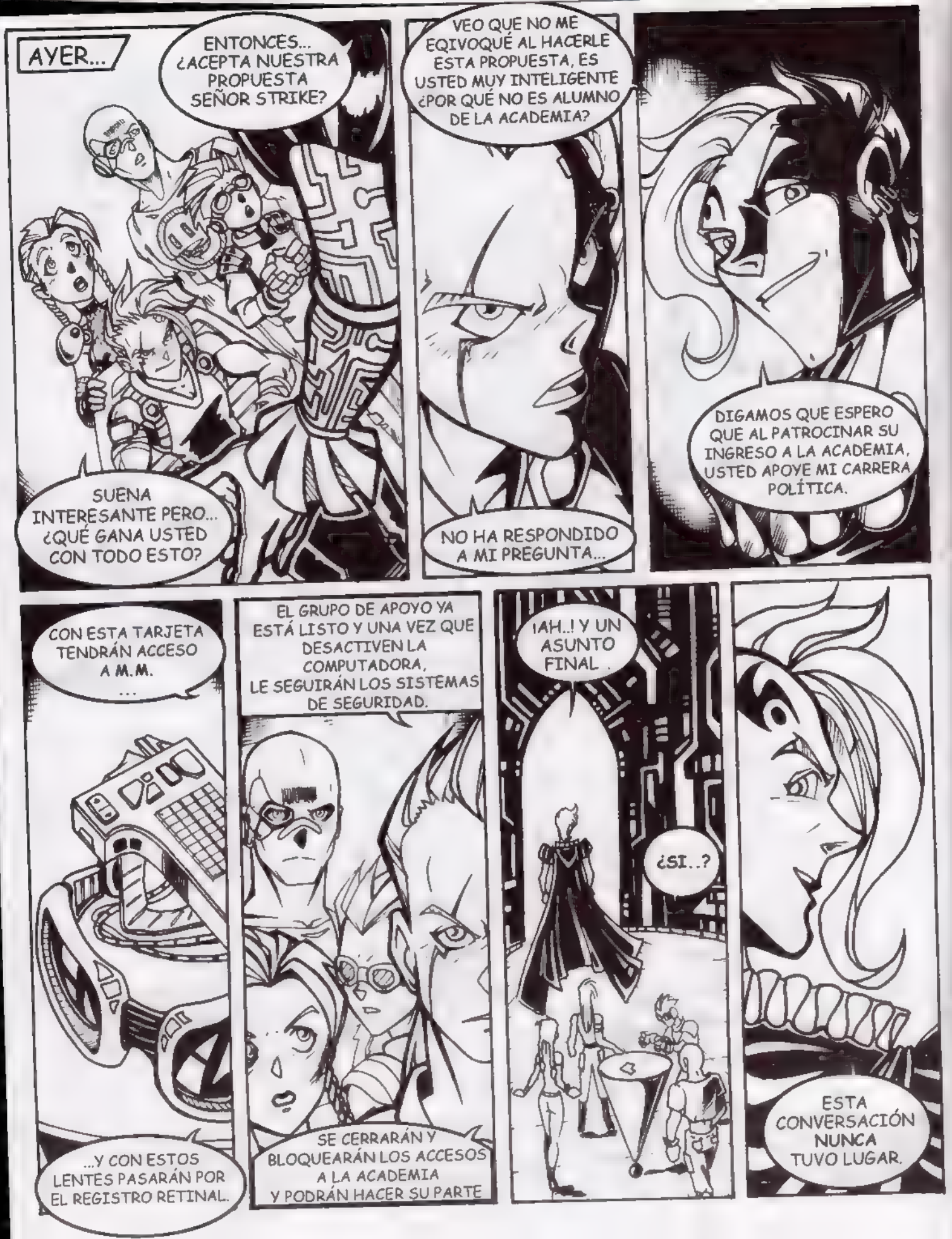


Las manos armadas o protegidas, son un punto a parte, puesto que surgen de una historia o guión. Estas se construyen basicamente recubriendo las manos normales con cilindros y placas de metal formando un guantelete.



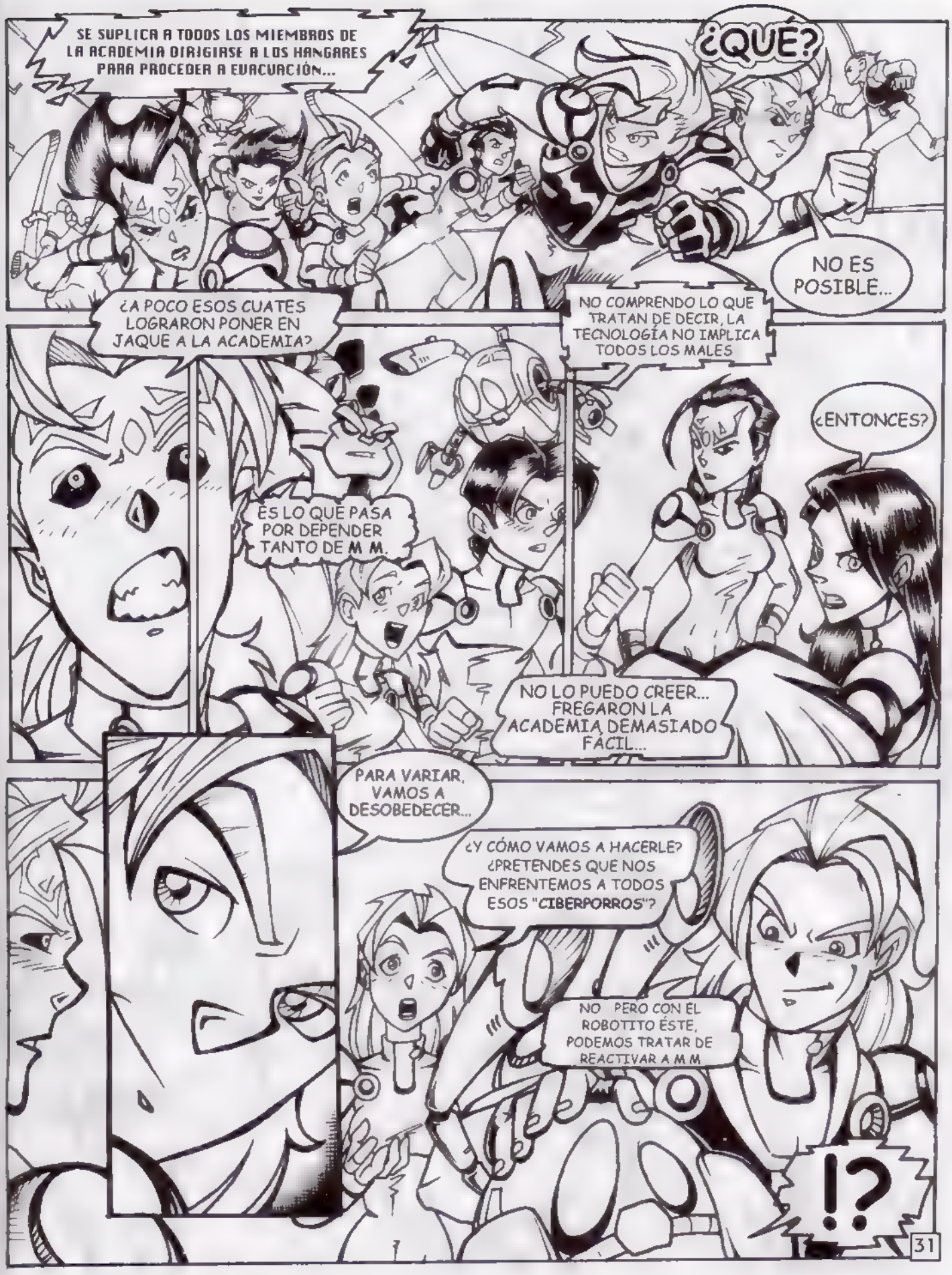
Checa como se envuelve el dedo en cilindors de metas entrelazados por tornillos.

Hasta la próxima amigos y no dejen de practicar con estos ejemplos de dibujo y ejerciten la percepción para entender mejor las cosas y así poder dibujarlas.


AYER...
ENTONCES... ¿ACEPTA NUESTRA PROPUESTA SEÑOR STRIKE?
SUENA INTERESANTE PERO... ¿QUÉ GANA USTED CON TODO ESTO?
VEO QUE NO ME EQIVOQUÉ AL HACERLE ESTA PROPUESTA, ES USTED MUY INTELIGENTE ¿POR QUÉ NO ES ALUMNO DE LA ACADEMIA?
NO HA RESPONDIDO A MI PREGUNTA...
DIGAMOS QUE ESPERO QUE AL PATROCINAR SU INGRESO A LA ACADEMIA, USTED APOYE MI CARRERA POLÍTICA.
CON ESTA TARJETA TENDRÁN ACCESO A M.M. ...
...Y CON ESTOS LENTES PASARÁN POR EL REGISTRO RETINAL.
EL GRUPO DE APOYO YA ESTÁ LISTO Y UNA VEZ QUE DESACTIVEN LA COMPUTADORA, LE SEGUIRÁN LOS SISTEMAS DE SEGURIDAD.
SE CERRARÁN Y BLOQUEARÁN LOS ACCESOS A LA ACADEMIA Y PODRÁN HACER SU PARTE
¡AH..! Y UN ASUNTO FINAL.
¿SI..?
ESTA CONVERSACIÓN NUNCA TUVO LUGAR.

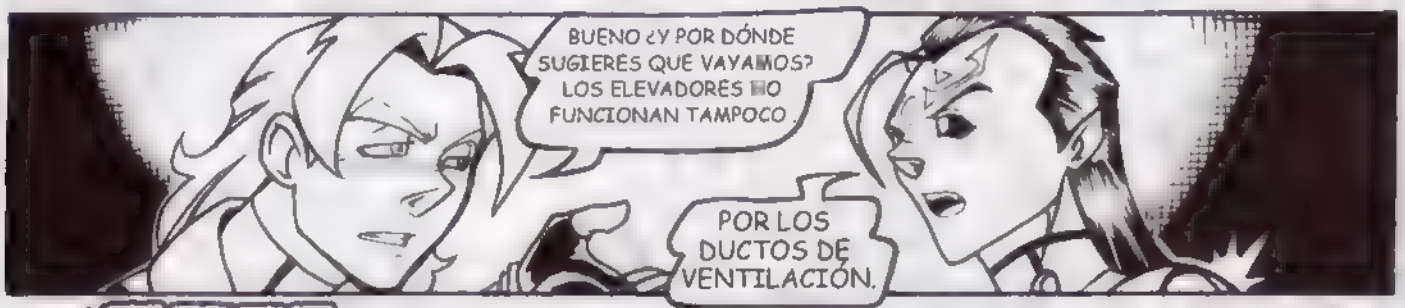
¡¿QUÉ DEMONIOS?!
¡JA!
THOP
¡STRYKE! ¿ESTÁS BIEN?
NNNGH...SI... YAME LAS PAGARÁN ESOS...
¿YAESTÁ TODO LISTO?
PARECE QUE NELSON Y HYOKY LOGRARON DESACTIVAR A M.M.
¡PERFECTO!
PLIK

POR UNA UNIVERSIDAD LIBRE
YA NO HAY MARCHA ATRÁS...


SE SUPLICA A TODOS LOS MIEMBROS DE LA ACADEMIA DIRIGIRSE A LOS HANGARES PARA PROCEDER A EVACUACIÓN...
¿QUÉ?
NO ES POSIBLE...
¿A POCO ESOS CUATES LOGRARON PONER EN JAQUE A LA ACADEMIA?
ES LO QUE PASA POR DEPENDER TANTO DE M M.
NO COMPRENDO LO QUE TRATAN DE DECIR, LA TECNOLOGÍA NO IMPLICA TODOS LOS MALES
¿ENTONCES?
NO LO PUEDO CREER... FREGARON LA ACADEMIA DEMASIADO FÁCIL...
PARA VARIAR, VAMOS A DESOBEDECER...
¿Y CÓMO VAMOS A HACERLE? ¿PRETENDES QUE NOS ENFRENTEMOS A TODOS ESOS "CIBERPORROS"?
NO PERO CON EL ROBOTITO ÉSTE, PODEMOS TRATAR DE REACTIVAR A M M
!?

COMPAÑERO MARIO, ¿CUÁNTAS VECES DEBO REPETIRLE QUE NO SOY UN "ROBOTITO"?
PERDÓN KRILOR, ¿PODRÍAS PROYECTAR UN PLANO DE LA ACADEMIA?
N-21
M.M. ESTÁ AQUÍ!!!
N-15
Y USTEDES ACÁ!!!
EXT
BAJO ATAQUE
NOS ENCONTRAMOS EN EL NIVEL 15 DEL HONGO MENTE MAESTRA ESTÁ SEIS NIVELES ARRIBA
...

¡BIEN!, VAYAMOS POR LAS ESCALERAS Y...
¡ESPÉRATE, NO SEAS TONTO!, LAS ESCALERAS ESTÁN LLENAS DE EVACUADORES
...Y NOS DETENDRÁN PARA EVACUAR LA ACADEMIA.
CREO QUE LA COMPAÑERA TIENE RAZÓN
...VAYA KRILOR YA ESTÁS APRENDIENDO A IRONIZAR.


BUENO ¿Y POR DÓNDE SUGIERES QUE VAYAMOS? LOS ELEVADORES NO FUNCIONAN TAMPOCO
POR LOS DUCTOS DE VENTILACIÓN.

YO NO VOY A CABER POR AHÍ
TU AÚN ERES MENOR DE EDAD ES POR TU SEGURIDAD.
HUMM.
CIERTO, VETE CON VANESSA CON LOS EVACUADOS
CLARO, NUNCA DEJARÉ DE SER LA NIÑITA PARA USTEDES...
¡OIGAN, YO QUIERÓ IR!

NO VANESSA, ES PARA QUE CUIDES A ROMMOR
GRACIAS SUN, ERES MUY LINDO

CUÍDALA
¡RÁPIDO! AL FINAL DEL PASILLO ESTÁN LAS VENTILAS...
POR AQUÍ PODREMOS SUBIR...
COMPER, COMPER...
HEY!
APÚRENSE USTEDES DOS...

Por Rodrigo Álvarez

El Romanticismo y el Comic

parte II

Pero dejemos el pasado a un lado y regresemos al presente, donde hoy en día (y como ya lo dijimos) el romanticismo ha prevalecido, aunque un poco distorsionado, puesto que ya nadie se acuerda de que originalmente era trágico. De cualquier forma la corriente sigue presente en todas las formas de arte. Una de ellas es, por supuesto, el comic (increíblemente), que fué otra de las tantas ramas que se vió afectada por esta escuela, aunque nació mucho después. Los primeros comics (como arte secuencial) fueron los "Pulps" que eran novelas o historias largas donde se trataban diversos temas (detectives, policías, westerns y por supuesto historias románticas). El nombre les venía del material con el que se hacía el papel, puesto que se fabricaba con una pulpa de madera de baja calidad. Por supuesto los pulps, tan famosos hasta ese momento, se volvieron menos populares cuando los comics comenzaron a aparecer, hasta que por fin se esfumaron, no tanto porque no gustaran sino porque al ser éstos de baja calidad, se maltrataban muy fácilmente, cosa que no pasaba con los comics, que sí traían buen papel (o al menos de mejor calidad)

Por supuesto con la desaparición de los pulps, los comics se hicieron mucho más populares y obtuvieron nuevas audiencias. Y aunque la calidad del papel cambió, las historias fueron las mismas, sólo que mucho más cortas; eso sí, mezclando muchos géneros

Fué justamente por esta causa que muchas de las historias creadas por ese tiempo mantienen ese mismo sentimiento. Superman, por ejemplo (1938) nació siendo el primer superhéroe en la historia de los comics. Su historia evolucionó desde el concepto simple de "Súper-hombre" a el del súper hombre con problemas de hombre común. Es decir: él no sólo tenía que salvar al mundo También tenía que lidiar con sus relaciones románticas, familiares, el trabajo, los amigos etc. Lógicamente esto convierte al "Hombre de acero" en un personaje altamente vulnerable, con sentimientos y preocupaciones, un ser tridimensional que sufre y se regocija con sus logros y derrotas. Pero no divaguemos, porque lo importante de Superman es su trágico y cancaneado romance con Luisa Lane

Clark Kent estuvo enamorado de Luisa desde que la vió en el primer número de Action Comics (1938) pero ella nunca lo peló. Pasaron años y felices días para que ella por lo menos dejara de insultarlo por ser pueblerino, otros tantos para que reconociera que era buen reportero; otros más para que lo llegara a considerar un amigo y todavía unos cuantos más para que POR FIN se enamorara de él

Con esta pequeña reseña de la vida y obra de Superman llegamos a una conclusión: Superman no sólo es un súper extraterrestre con súper poderes, también tiene una súper paciencia, porque aguantó a la Lane por más de 50 módicos años. Claro que su paciencia se vió recompensada cuando en 1998 (más o menos) contrajo matrimonio con ella

Otro ejemplo de romances y tragedias en el comic es Batman, quien como comentario al margen está (al parecer) negado para toda relación social

¿QUÉ... TE AYUDO A SUBIR?
¡JA!
ESTE . NO, GRACIAS
¿QUÉ... NECESITAS AYUDA?
ESPERO QUE LLEGUEMOS A TIEMPO PARA DESTRABAR...
AMM.. ESOS REVOLTOSOS ME LA DEBEN.
...SOBRE TODO ESE STRIKE.
35
CONTINUARÁ...

Batman hizo su debut un año después que Superman (en 1939) y desde un principio lo que caracterizó a este nuevo superhéroe fue su predisposición para la tragedia. Sobre todo si nos fijamos en que el argumento que se cuenta en Batman es romántico por definición (no por lo rosita sino por lo aciago).

Primeramente (y para que se den un quemón) 'El Caballero Nocturno' perdió a su padres cuando los asesinaron frente a él, cosa que lo motivó para combatir el crimen y disfrazarse de murciélago aun sin ser Halloween. Pero esto no es todo, pues precisamente por su situación este hombre tiene la peor suerte en cuanto a romance para empezar está Gatúbela, el gran amor de su vida que era una ladrona. Esto por supuesto frenaba a Batman en todo intento de relación, por lo tanto no podían estar juntos

El otro amor de su vida, Talia, era hija de uno de los peores criminales del mundo, y por lo tanto tampoco podían estar juntos. Hiedra venenosa se volvió ladrona porque era (en palabras de la propia villana) "la mejor manera de llamar su atención". Pero como ya sabemos Batman no se enredaba con ladronas, por lo que, adivinaron, no podían estar juntos. Y así la lista sigue y sigue y sigue, pues al tipo JAMÁS se le hizo con nadie; además de que todo mundo se le muere o lo abandona. ¿Quieren algo más romántico que esto?

También dentro de los superhéroes clásicos y los dramas griegos está Spiderman, de quien hasta tu perro está enterado del GRAN romance que sostiene con Mary Jane, quien actualmente disfruta del privilegio (¿?) de ser su esposa. Eso por supuesto sin mencionar la vida de loser que tenía como background (era un nerd, le mataron al tío, lo abandonaron como tres novias, se le murió la novia que más quería, etc) lo cual lo hace ser un personaje aun más romántico que todos los cariñositos juntos (perdón por la comparación, pero es la verdad)

Por supuesto no sólo Superman, Batman y Spiderman son los únicos sufridos o románticos en el área de los superhéroes. También están los X-Men, Linterna Verde, los Vengadores y junto con éstos los personajes que no entran propiamente en la categoría de superhéroes, tales como Spawn (quien para mi gusto tiene la historia romántica por naturaleza), Sara Pezzini (Witchblade), Jackie Estacado (Darkness) etc.

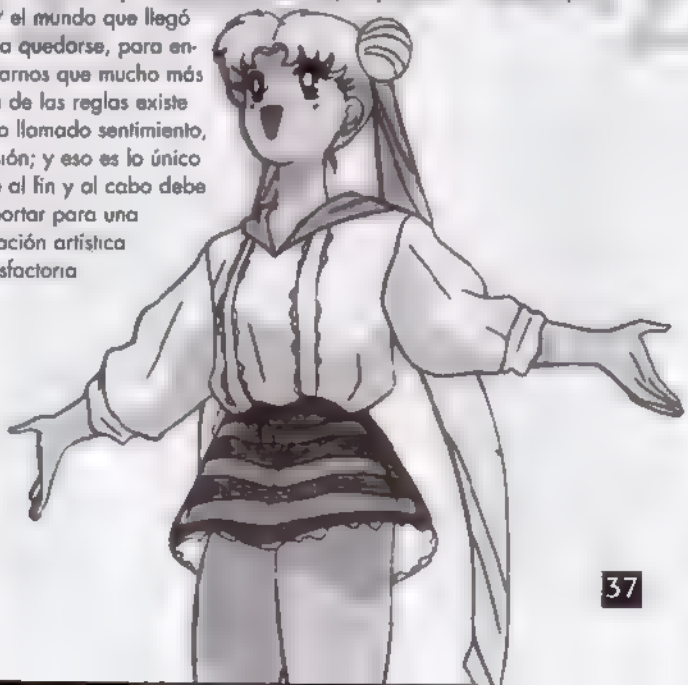
Obviamente como lo mencioné líneas arriba el concepto de romántico está distorsionado, y aunque vemos historias de amor, éstas por lo general están dirigidas a la fatalidad, aunque no en todos los casos.

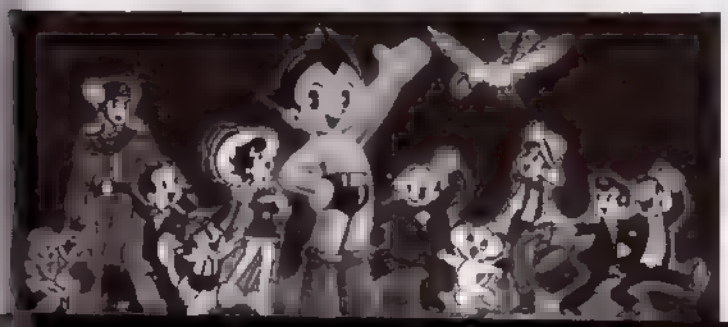
Esto no sucede tanto con el manga o al menos el concepto no se pierde tanto dentro de la complejidad del argumento. Digamos que en el manga eso de lo romántico está un poco más claro, aunque como en todos los casos, existen sus excepciones. Por lo tanto la expresión más pura del romanticismo sería el Shojo, género creado por el gran Ozamu Tezuka que con series como Astroboy y La princesa caballero sentó las bases para los autores venideros

Y no me lo podrán negar, en el manga hay cientos de historias trágicas que por su longitud pueden ser comparadas con las mismísimas novelas de Televisa: mucha tragedia, una protagonista bueno que se deja hacer de todo, una mala muy mala, idealizaciones del amor, etc. Todo llevado a la exageración y estereotipando desde los personajes mismos hasta las situaciones

Un ejemplo de esto es Candy Candy, que es una novela trágica por excelencia en donde todos los personajes están exagerados hasta la pared de enfrente. Nada más fíjense: Candy es una niña huérfana adoptada por una familia rica por órdenes de un tal William-Andrey (que en toda la animación no se sabe quién es). Por supuesto y como buena niña rubia, la tipa es la más abnegada de las abnegadas, al punto de dejarse calumniar y maltratar. ¿Por qué? Porque es buena, MUY buena. Como consecuencia tras ella siempre están los villanos (los cuales son MUY malos y astutos) y los amigos (de los que por lo menos uno está enamorado de ella) y alrededor de éstos todos los personajes incidentales y situaciones que hacen que la historia se vuelva extremadamente rosita pero no por eso menos trágica. De hecho todas las historias rositas (léase Cañdy Candy, Remi, Sailor moon, Mako, etc.) tienen implicaciones trágicas de entrada, porque sin ellas, sin la fuerza de empuje de un conflicto, no habría drama y el romance sería por consiguiente un tanto aburrido para todos los que lo presenciamos. Por supuesto la lista de obras artísticas que incluyen al romanticismo como su base, es interminable y nuestro espacio muy corto para mencionarlos todos aquí

No cabe duda que el romanticismo fué, es y será un estilo de apreciar el mundo que llegó para quedarse, para enseñarnos que mucho más allá de las reglas existe algo llamado sentimiento, pasión; y eso es lo único que al fin y al cabo debe importar para una creación artística satisfactoria



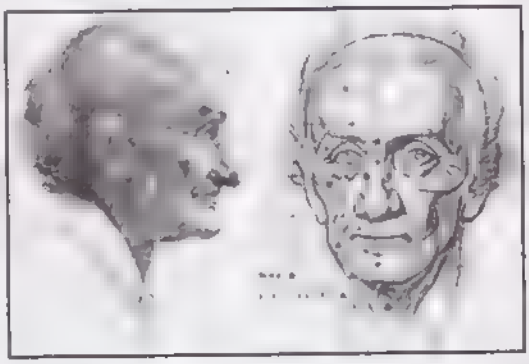


Anatomía
Fundamento del arte

Por: Rodrigo Alvarez Reynal

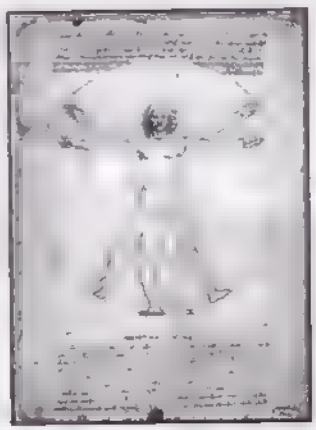
Desde el principio de la humanidad el poder comunicarse por medios complejos, es lo que nos dio la diferencia, con otros seres vivos del planeta Los Neandertales que habitaron hace miles de años, tuvieron la necesidad de pintar, de copiar sus vivencias en una caverna Alguna vez dijo William Gibson (Padre del subgénero Cyberpunk), "El tiempo se mueve en una dirección, la memoria en otra y nosotros somos esa extraña especie que construye artefactos, cuyo propósito es contrarrestar el flujo del olvido". Esta aseveración en cierto punto, podría ser un impulso Darwiniano de los seres humanos para hacer perdurar nuestra especie más que en la sobrevivencia de nuestros descendientes, en una manera más simbólica algo que llegara a todos los seres humanos una herencia perdurable, el Arte, el más sublime legado del ser humano.

Por medio del arte, cualquiera que sea su forma, el hombre desnuda su alma, su ser, su mente o como le quieran llamar En cierta manera el ser humano exterioriza su ser en el arte, consigue una comunicación que llega a planos insospechados de la mente del espectador. En esos momentos fugaces que pueden valer la vida de un artista, se logra llegar a ese instante donde recordamos nuestra frágil condición humana, que contiene tanto alegrías como tragedias, pero al fin y al cabo nos hace valorar nuestra vida Es cierto que el Arte trasciende toda barrera social, dogmática, lingüística, cultural etc Llevándonos al origen, del cual tan sólo somos cuerpos fugaces de un todo.



Anatomía y Dibujo

La rama del arte que hoy nos refiere es el dibujo, que ha tenido contrastes durante la historia del hombre Y como dijeran los filósofos de antaño, "Conócete a ti mismo", por eso creo que la anatomía es parte fundamental del desarrollo de un artista plástico. Se podría decir que regirse a cánones estrictos, coarta la libertad del artista para crear libremente, pero el extremo es también contraproducente, al no tener bases para desarrollar esa libertad. Al conocer las reglas del juego podemos doblarlas o hasta romperlas, y claro también necesitamos una motivación, un objetivo. No podemos comenzar la carrera si no tenemos alguna idea de donde queremos ir ¿Ustedes a donde quieren ir? ¿Para que quieren aprender a dibujar?
Ya teniendo bien ubicado nuestro objetivo, debemos tener en cuenta que como todo en la vida tiene un precio, éste es el estudio y la práctica incesante. De nada sirve que tengamos un maestro con un látigo, obligándonos a trabajar El camino del pintor es personal, en el sentido de que uno mismo debe ser su peor crítico, por que cuando llegamos a la autocomplacencia, nos convertimos en artistas mediocres, que creen que todo lo que hacen es maravilloso La autodisciplina es esencial para nuestro desarrollo como artistas



Los principios sobre las proporciones son para la presentación del cuerpo humano, lo que la cinta métrica para el sastre, los axiomas geométricos para el matemático o la estrella polar para el marinero Constituyen la norma universal del cuerpo humano, el criterio ideal de disciplina en las artes.
Y sin embargo, no podemos hablar de unas medidas ideales sin vernos confrontados con la desagradable situación de tener que recortar o estirar la figura humana sin poder al mismo tiempo respetar la forma idiosincrática de cada cuerpo. Durante mucho tiempo se ha considerado que la altura del cuerpo humano equivale a una longitud de siete cabezas y media Desde que los artistas griegos llegaron a estas proporciones, hace más de 2400 años, la figura humana se ha impuesto con la autoridad que le confiere el hecho de estar basada en el orden racional de la geometría y en el ideal supremo de la verdad universal y absoluta. Las esculturas de un Fidias completaban admirablemente las matemáticas de Pitágoras y estaban incorporadas en el sistema platónico- aristotélico que giraba alrededor de la Idea de la Bondad. Visto así, el ideal de la figura humana y la estructura perfecta de los edificios constituían entidades arquitectónicas universales.

En el Renacimiento, las artes y la erudición despertaron una nueva vida y así, los artistas del siglo XV intentaron impulsar el espíritu humanista tal como se entendía en la tradición helénica. Da Vinci y Durero quisieron redescubrir los cánones griegos a la luz de la nueva ciencia. Y, dado que el Renacimiento ya deja-

ba adivinar lo que sería el escenario de la era científica moderna, la longitud griega de siete cabezas y media ha sobrevivido inalterada hasta nuestros días, como el criterio ideal de las proporciones.

Tecnicismos de la Anatomía

En términos generales, la Anatomía Artística puede dividirse en dos partes esenciales: la que se refiere al conocimiento de la anatomía ósea, incluyendo en ella el estudio de las articulaciones; y la referente a la anatomía muscular, tratando, dentro de ella, la morfología o aspecto externo del cuerpo humano. De estas dos partes, la que mayormente interesa al artista es la segunda, la anatomía muscular, ya que ella determina en la mayoría de los casos, la forma del cuerpo humano.

Principios Generales de Anatomía Muscular

1-Los músculos son los órganos activos del movimiento en el cuerpo humano gracias a su propiedad de contraerse y relajarse, como si fueran de goma.

2-Los músculos se dividen en:

A) Lisos, de contracción lenta e involuntaria, como los que actúan en el intestino durante la digestión.

B) Estriados, de contracción rápida y voluntaria, siendo éstos lo que movemos concientemente al andar, levantar el brazo, abrir la boca, etc.

Estos últimos son los que hemos de estudiar bajo un punto de vista artístico.

3- En general los músculos están constituidos por haces de fibras musculares, rematadas en sus extremos por uno o varios tendones que unen los músculos a los huesos.

4-La forma de los músculos varía de acuerdo con la función o movimiento que desarrollan, clasificándose en:

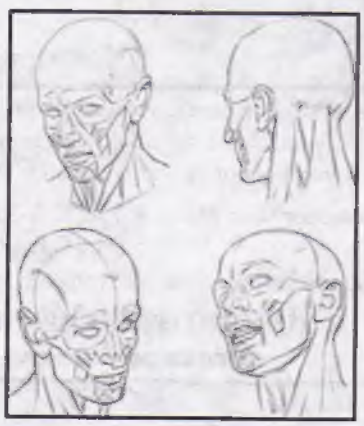
A) Circulares, en forma de anillo, para cerrar conductos.

B) Orbiculares, en forma de ojal, como los que cierran los ojos y la boca.

C) Planos y anchos, como el de la frente.

D) En forma de Abanico. Como los temporales que mueven la mandíbula.

E) Fusiformes, abultados en el centro y adelgazados en los extremos, como los que mueven los brazos.

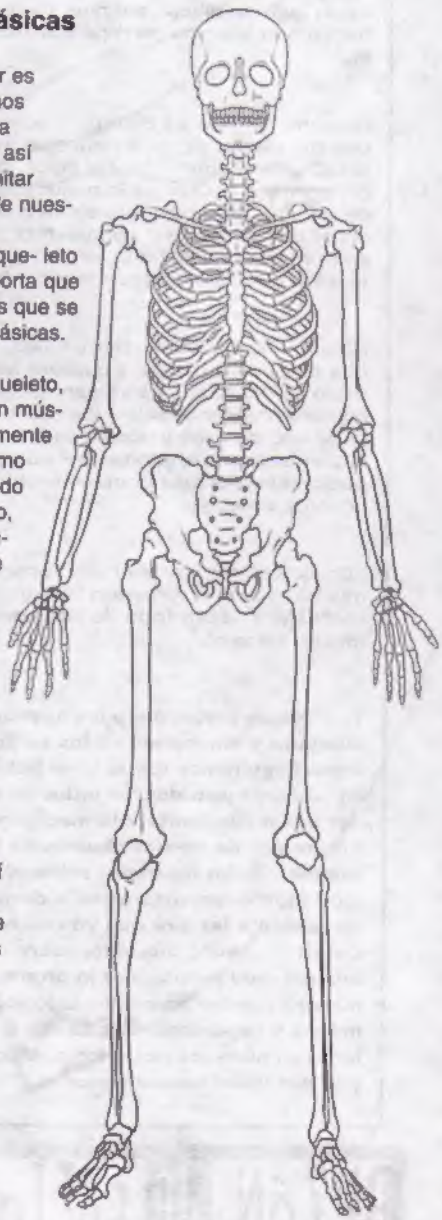


5-Los músculos fusiformes son los que más abundan en el cuerpo humano. Como ejemplo más conocido de músculo fusiforme, puede citarse el bíceps del brazo.

Ya sabemos que el músculo es un órgano motor, generalmente motor de los huesos.
La mayoría de movimientos que tienen lugar en los huesos móviles del esqueleto, se rigen por el principio físico de la palanca. Este principio se basa, mecánicamente en un punto fijo o punto de apoyo, sobre el que actúan dos fuerzas distintas: una llamada potencia y otra resistencia.

Poses Anatómicas Básicas

El primer paso para practicar es el copiar. Nosotros aprendimos desde nuestro lenguaje hasta cómo caminar por imitación, así que por principio vamos a imitar el aspecto gráfico principal de nuestros cuerpos, el esqueleto:
Para comenzar copien el esqueleto que aquí se muestra, no importa que no salga fiel, lo importante es que se familiaricen con las formas básicas.



Ya que tenemos nuestro esqueleto, ahora lo vamos a revestir con músculos. Como leímos anteriormente los músculos se manejan como palancas, así que dependiendo de la estructura del esqueleto, los tendones tendrán un volumen, contracción y límites de flexión. Dibujar adecuadamente el cuerpo humano con sus músculos, será siempre para el artista una tarea de estudio, la manera para aprender, más que saberse todos los nombres de memoria de todo el cuerpo humano, es tener una meticulosa observación; que podemos practicar en libros de dibujo, fotografías, el maniquí y en la vida diaria. Uno descubre algo nuevo cada día de las circunstancias especificas de el movimiento del cuerpo humano.

Correo de los lectores

BUZÓN dE cARTaS

Estimados Amigos:
Qué onda, ¿cómo están? Espero que bien, antes que nada quiero felicitar a todo el equipo de Dibujarte por este año primero de la revista, sinceramente les deseo lo mejor para este y todos sus proyectos futuros, como ya saben, las cosas más difíciles de conseguir siempre dan las mejores satisfacciones y esa es una regla universal.
Pasando a otro tema, en una carta que les mandé hace unos meses les comentaba que sólo tenía dos números de dibujarte (2 y 4) ahora ya los tengo todos con excepción del 1 y el 3, y de verdad he aprendido mucho más de dibujo. También estoy comprando Dibujarte Kids para mi hermanita de 6 años y ya está empezando a hacer sus primeros bocetos con algo de mi ayuda.
Por último les mando un saludo y los felicito de nuevo por este primer año de desvelos y perseverancia. ¿Saben qué?... A'í la llevan, de veras. Les mando un pequeño dibujo de un personaje de mi diseño el cual hice únicamente con el fin de mandarlo, no está tan bien elaborado ni entintado tampoco pues todavía no sé muy bien pero ahí les va, es sólo para ustedes, no lo publiquen si no se puede, es sólo una forma de decir GRACIAS por enseñarnos a dibujar.

Alberto A. Avila Centeno su amigo y fiel lector.

Muchas gracias por tu felicitación, este primer año ha sido todo un reto y a partir de este número, tu revista DibujArte comienza una etapa de evolución, habrá algunos cambios en el contenido que esperamos sean del gusto de ustedes, los lectores dibujantes. Y no sabes el gusto que nos da que tú como creativo ayudes a otras personas, en este caso a tu hermanita, para que aprenda a dibujar y que además te apoyes en una revista como DibujArte Kids cuyo objetivo es precisamente ayudar a los pequeños a encontrar al artista que llevan dentro.
Te recordamos que por medio de las suscripciones ahora puedes tener asegurados los números que se publiquen de aquí en adelante y podrás conseguir los números atrasados que te falten, checa el cupón de suscripción para más detalles.
Nos encantó tu dibujo y queremos decirte GRACIAS a ti y a TODOS los lectores de ésta revista por un año de apoyo y satisfacciones.

Hola, soy Engel, bueno, así me conocen todos... les quisiera pedir un favor; compré el número 1 de DibujArte y vi la guía básica de dibujo y no me quedó muy en claro todo sobre los pliegues de la ropa, eso es en lo único que me trabo cuando dibujo, así que a ver si hacen una sección de ropa más extensa.

Hola, mi nombre es Paloma y quisiera que me dieran algunos consejos más acerca de el entintado y el color, como por ejemplo...¿Cuál es la mejor forma de entintar un dibujo que se va a colorear con acuarela o con pastel? ¿Qué es primero, entintar o colorear? ¿Qué técnica de color me recomiendan?

Hola, me llamo Daniel Dominguez, no tiene mucho tiempo que empecé a dibujar y quisiera saber más sobre el dibujo estilo MANGA, ah! Y también quisiera que en próximos números hablaran sobre los utensilios básicos, cómo usar cada uno de ellos y dónde se pueden conseguir. También hablen sobre la anatomía del cuerpo y sus movimientos pues es lo que falla comunmente en los dibujantes novatos como yo.

¿Cómo están? Soy Michelle Escanes Ramirez... si no es mucha molestia, ¿Pueden hablar más del dibujo tipo MANGA? Y sobre todo de las manos (es que me cuestan mucho trabajo).

Ya estamos preparando las nuevas clases de tu revista dibujarte y tendremos varias sorpresas para todos los lectores. Seguiremos con el nivel habitual, pero como se dijo en números pasados, se incluirán algunas páginas para dar tips a dibujantes intermedios y avanzados, incluso trataremos de revelar algunos de los secretos de los profesionales. Todos los temas sobre el dibujo serán tratados y muy pronto comenzaremos a dar tips sobre color. Como un adelanto les diré que ya casi está listo un número especial de tu revista DibujArte sobre color, búscalo muy pronto. Por lo pronto, en éste número pueden encontrar todo sobre las manos y seguiremos dando tips de este tema en números posteriores. Muchas gracias por todos sus comentarios.

Tu revista DibujArte está en proceso de evolución, y queremos saber tus opiniones sobre el contenido y las clases de dibujo que se publican y qué te gustaría que publicáramos. Por favor mándanos una carta a la siguiente dirección:

Salvador Díaz Mirón # 156 Col. Santa María La Ribera
México D.F., C.P. 06400

O mándanos un correo electrónico a nuestra nueva dirección:

dibujarte2003@yahoo.com

QUEREMOS MEJORAR PARA TI.

BUZÓN dE cARTaS

¿TE GUSTA DIBUJAR?

Ven con nosotros y aprende en poco tiempo

DIBUJO

DE COMIC´S, HISTORIETAS Y PUBLICITARIO

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EN DISEÑO PUBLICITARIO, DE HISTORIETA, GRÁFICO Y POR COMPUTADORA.

VISITANOS EN: COLÓN 1 DESP. 36 COL. CENTRO
(ATRÁS DEL METRO HIDALGO)
ENTRE EL CINEMEX REAL Y LA ALAMEDA CENTRAL

TEL: 5512-63-89
5512-06-23

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO.

UNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PRESENTA ESTA PORTADA Y RECIBE EL 50% DE DESC. EN TU INSCRIPCION Y 30% EN TU COLEGIATURA

EDITOPOSTER

TE PRESENTA SUS MÁS RECIENTES LANZAMIENTOS:

MusicAnime

con las canciones de tus series favoritas de la animación japonesa, además de interesantes artículos y reportajes

Anime y Manga

Colección de Luxe

con todo lo que querías conocer sobre la serie más famosa de los últimos tiempos: Neon Genesis Evangelion en fascículos coleccionables

¡BÚSCALAS EN TU PUESTO DE PERIÓDICOS!